

**ANALISIS BERITA FATWA HARAM GIM *PLAYER UNKNOWN'S  
BATTLE GROUNDS* (PUBG) DI MEDIA DETIK.COM**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah

Institut Agama Islam Negeri Surakarta

Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.sos)



Oleh :

**RIDWAN ADI NUGROHO**

**NIM. 15.12.1.1.057**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA  
2020**

**Dr. MUHAMMAD FAHMI, M. Si.**

**DOSEN PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA**

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi sdr. Ridwan Adi Nugroho

Lamp : 5 eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

IAIN Surakarta

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan  
seperlunya terhadap munaqosah saudara :

Nama : Ridwan Adi Nugroho

NIM : 151211057

Judul : Analisis Berita Fatwa Haram gim *Player Unknown's  
Battle Grounds* (PUBG) Di Media Detik.com

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk  
diajukan pada Sidang Munaqosah Program studi Komunikasi dan  
Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri Surakarta.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Surakarta,

Pembimbing

**Dr. Muhammad Fahmi, M. Si.**

**NIP. 19740412 200501 1 004**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ANALISIS BERITA FATWA HARAM GIM *PLAYER UNKNOWN'S  
BATTLE GROUNDS* (PUBG) DI MEDIA DETIK.COM**

Disusun Oleh :

**Ridwan Adi Nugroho**  
**15.12.1.1.057**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Surakarta

Pada hari Selasa, 21 September 2020

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial

Sukoharjo, 21 September 2020

Penguji Utama

**Abraham Zakky Zulhazmi, M.A.Hum**

**NIP. 1990 320 201903 1015**

Penguji II/ Ketua Sidang

Penguji I/ Sekretaris Sidang

**Dr. Muhammad Fahmi, M. Si.**

**Agus Sriyanto, S. Sos., M. Si.**

**NIP. 19740412 200501 1 004**

**NIP. 19710619 200912 1 001**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

**Dr. Islah, M. Ag.**

**NIP. 19730522 200312 1 001**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ridwan Adi Nugroho  
NIM : 151211057  
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Dengan ini Saya menyatakan bahwa laporan skripsi yang berjudul “Analisis Berita Fatwa Haram Gim *Player Unknown’s Battle Grounds (PUBG)* di *Media Detik.com*” ini benar – benar hasil karya sendiri, kecuali bagian – bagian tertentu yang peneliti ambil sebagai acuan dan mencantumkan dalam daftar pustaka.

Sukoharjo, 19 September 2020

Yang membuat pernyataan

**Ridwan Adi Nugroho**

**15.12.1.1.057**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Karya Sederhana ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua dan kakak saya yang ada di rumah
2. Teman-teman dekat saya
3. Para pembaca yang berkenan membuka dan membaca skripsi ini guna menjadi referensi penelitian ke depan.

## MOTTO

“Selalu awali tindakan dengan membaca *Bismillahirrahmanirrahim*, diakhiri dengan *Alhamdulillah*, dan ketika mati dengan *Ashadu Alla ilaillaha illallah Wa Ashadu anna Muhammad dur Rosulullah*”

## ABSTRAK

**Ridwan Adi Nugroho (151211057). Analisis Berita Fatwa Haram Gim *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) Di Media Detik.com. Skripsi program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2020.**

Fatwa Haram Gim *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) dan sejenisnya di Provinsi Aceh telah menarik perhatian publik. Pro dan kontra di kalangan masyarakat menyikapi keputusan ulama Aceh untuk mengharamkan gim PUBG yang saat ini sedang menjadi kegemaran para kaum muda sampai dewasa, gim tersebut tidak lepas dari media massa sebagai penyalur informasi terkini dalam membentuk dan mengkontruksinya. Berita tentang fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya ini muncul di beberapa sudut media cetak, elektronik, maupun media online. Oleh karena itu penelitian ini berupaya untuk melihat bagaimana analisis teks pemberitaan fatwa haram tersebut, dan mengetahui apakah ada politikal media atau makna lain yang tersirat dari disajikannya pemberitaan tersebut oleh media Detik.com.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian teks. Sedangkan, dalam menganalisis datanya peneliti menggunakan teori wacana Teun Van Dijk pada Dimensi teks, Kognisi Sosial, dan Konteks Sosial. Model ini dipilih karena Van Dijk memusatkan perhatian wacana tidak pada teks saja melainkan juga melihat kognisi dan konteks sosial yang membentuk berita tersebut, sehingga dapat dengan mudah melihat politik media maupun makna tersirat yang dibawa media Detik.com dalam memberitakan fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya. Lalu, berita yang akan dianalisis berjumlah lima, yang diterbitkan oleh media Detik.com pada tanggal 19 Juni sampai 30 Juni 2019.

Dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa media memiliki maksud tertentu dari diterbitkannya berita tersebut. Selain itu, berita yang diterbitkan merupakan berita yang baru pertama kali muncul di Indonesia dan media mengambil keuntungan dari isi berita yang viral tersebut, selain keuntungan finansial juga media mengambil keuntungan menaikkan nama dan rating media. Adapun peneliti menemukan bahwa media Detik.com memposisikan medianya mendukung atas fatwa haram gim PUBG, hal ini dapat dilihat pada penyajian berita fatwa haram gim PUBG di Aceh bahwa dalam berita tersebut wartawan hanya mencari narasumber-narasumber yang pro terhadap fatwa haram gim PUBG, sedangkan narasumber yang kontra terhadap fatwa tersebut tidak diberitakan seperti para *gamer* yang tergabung dalam komunitas gim Aceh. Seharusnya, media bisa lebih bijak dan dapat menimbang pro dan kontra dalam mengkontruksi berita yang ingin disampaikan. Selain itu, masyarakat Aceh pada khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya menyatakan keberatan atas dikeluarkannya fatwa haram gim PUBG tersebut.

**Kata kunci: Analisis Wacana , Fatwa Haram, PUBG, Detik.com**

## **ABSTRACT**

**Ridwan Adi Nugroho (151211057). A News Analysis of Fatwa Haram of Player Unknowns Battlegrounds (PUBG) Game on Detik.com Media. Final Project, Communication and Islamic Broadcasting Study Program, Faculty of Ushuluddin and Dakwah of the Islamic State Institute of Surakarta, 2020.**

The Fatwa Haram of PUBG Gim and its kind in Aceh Province has attracted public attention. Pro and contra in the community regarding the decision of the Acehese clerics to prohibit the PUBG game, which is currently a favorite of young people to adult, this gim cannot be separated from the mass media as a channel for the latest information in forming and constructing it. News about the fatwa on the haram of PUBG game and its kind has appeared in several corners of the print, electronic and online media. Therefore, this study has purpose to see how the text analysis of the fatwa's news is analyzed and to find out whether there is political media or other implied meanings from the presentation of the news by the media Detik.com.

This research used descriptive qualitative method. This type of research is text research. Meanwhile, in analyzing the data, the researcher uses Teun Van Dijk's discourse theory on the dimensions of text, social cognition, and social context. This model was chosen because Van Dijk focused on discourse not only on text but also saw the cognition and social context that shaped the news, so that he could easily see media politics and the implied meaning that the Detik.com media brought in reporting the fatwa of the haram game PUBG and the like. Then, there are five news items that will be analyzed, published by Detik.com media on June 19 to June 30 2019.

From the research that has been done, the researcher concludes that the media have a specific purpose from the publication of the news. In addition, the news that is published is news that is first appearing in Indonesia and the media takes advantage of the viral content of the news, apart from financial gain, the media also takes advantage of increasing the name and rating of the media. The researchers found that Detik.com media positioned its media to support the fatwa on the haram of PUBG games, this can be seen in the presentation of news on the haram fatwa of PUBG games in Aceh that in this news journalists only look for sources who are pro to the fatwa of the haram game PUBG, while the sources those who contra the fatwa are not reported as gamers who are members of the Aceh game community. Supposedly, the media can be wiser and can weigh the pros and cons in constructing the news to be conveyed. In addition, the Acehese people in particular and the Indonesian people in general expressed their objection to the issuance of the fatwa on the haram of the PUBG game.

**Keywords Discourse Analyzing, Fatwa Haram, PUBG, Detik.com**



## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Segala puji dan syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah serta nikmat-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Analisis Berita Fatwa Haram Gim *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)* di *Media Detik.com*”. Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan studi jenjang Strata 1 (S1) Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Surakarta. Sholawat serta salam senantiasa penulis junjungkan kepada Rasulullah Muhammad SAW sebagai penuntun dan suri tauladan yang baik bagi seluruh umat Islam.

Selama proses penelitian sampai disusunnya skripsi ini tidak lepas dari peranan berbagai pihak yang secara langsung atau tidak langsung telah membimbing, mendorong, membantu dan memberikan semangat kepada penulis. Peranan berbagai pihak telah memberikan masukan kepada penulis, untuk itu ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Surakarta (IAIN) Surakarta.
2. Dr. Islah, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah.
3. Dr. Muhammad Fahmi, S.Sos., M.Si. selaku dosen fakultas Ushuluddin dan Dakwah sekaligus pembimbing yang telah berkenan memberikan bimbingan dan meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran dalam proses penyusunan skripsi.
4. Agus Sriyanto, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam sekaligus Penguji pertama
5. Abraham Zakky Zulhazmi, M.A.Hum. selaku Sekretaris Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam sekaligus penguji utama.
6. Para Dosen dan Karyawan di Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Surakarta.

7. Staff UPT Perpustakaan IAIN Surakarta yang memberikan fasilitas dalam mengembangkan ilmu pengetahuan sebagai jantung kampus.
8. Teman-teman dekat yang selalu menemani, dan memberikan semangat.
9. Teman-teman KPI B, yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam kelancaran penyusunan skripsi.
10. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan mendukung kelancaran penyusunan skripsi.

Kami ucapkan Terimakasih atas semua bantuannya dalam menyusun atau menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan untuk keikhlasan yang telah diberikan.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Sukoharjo, 21 September 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

NOTA PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II.....	8
A. Kajian Teori .....	8
1. Komunikasi Massa.....	8
2. Media Massa.....	10
3. Jurnalistik <i>Online</i> .....	12
4. Media Baru ( <i>New Media</i> ).....	13

5. Media Online .....	18
6. Perbedaan Teknis Media Online dan Media Cetak .....	24
7. Tinjauan Umum Berita .....	26
8. Politik Media .....	35
B. Wacana Teun Van Dijk.....	36
1. Pengertian Analisis Wacana Teun Van Dijk .....	36
C. Tinjauan Pustaka.....	39
D. Kerangka Pemikiran .....	43
<b>BAB III.....</b>	<b>44</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	44
B. Waktu dan Tempat.....	45
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	47
D. Teknik Pengumpulan Data .....	48
E. Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB IV.....</b>	<b>51</b>
A. Profil Dan Sejarah Berdirinya Website Media Detik.com .....	51
B. Berita Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh pada Media Detik.com.....	53
C. Analisis Wacana Teun Van Dijk Terhadap Berita Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh pada Media Detik.com.....	54
1. Analisis Struktur Teks.....	57
a. Tematik.....	57
b. Skematik.....	72
c. Semantik.....	84
d. Sintaksis.....	99
e. Retoris.....	113

2. Analisis Kognisi Sosial .....	117
3. Analisis Konteks Sosial .....	124
<b>BAB V .....</b>	<b>128</b>
A. Kesimpulan.....	128
1. Segi Teks .....	128
2. Segi Kognisi Sosial .....	129
3. Segi Konteks Sosial .....	131
B. Keterbatasan Penelitian .....	131
C. Saran.....	133
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>134</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>137</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Perbedaan Teknis Media Online dan Media Cetak.....	24
Tabel 2. 2.Struktur Wacana Teun Van Dijk.....	38
Tabel 3. 1. Waktu Penelitian .....	45
Tabel 4. 1. Elemen Analisis Struktur Teks Teun A Van Dijk.....	54
Tabel 4. 2. Elemen Wacana Teks Teun A Van Dijk.....	55
Tabel 4. 3. Analisis Tematik Berita Pertama .....	57
Tabel 4. 4. Analisis Tematik Berita Kedua .....	59
Tabel 4. 5. Analisis Tematik Berita Ketiga.....	63
Tabel 4. 6. Analisis Tematik Berita Keempat .....	65
Tabel 4. 7. Analisis Tematik Berita Kelima.....	69
Tabel 4. 8. Analisis Skematik Berita Pertama.....	73
Tabel 4. 9. Analisis Skematik Berita Kedua .....	75
Tabel 4. 10. Analisis Skematik Berita Ketiga .....	77
Tabel 4. 11. Analisis Skematik Berita Keempat .....	79
Tabel 4. 12. Analisis Skematik Berita Kelima .....	81
Tabel 4. 13. Analisis Semantik Berita Pertama.....	84
Tabel 4. 14. Analisis Semantik Berita Kedua .....	87
Tabel 4. 15. Analisis Semantik Berita Ketiga .....	91
Tabel 4. 16. Analisis Semantik Berita Keempat .....	93
Tabel 4. 17. Analisis Semantik Berita Kelima .....	96

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Diagram Model Analisis Van Dijk.....	37
Gambar 2. 2. Kerangka Pemikiran .....	43

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dewasa ini, keberadaan media massa tidak hanya digunakan untuk menyebarkan informasi, akan tetapi juga alat untuk menyusun agenda kepentingan (Littlejohn, 2009: 10). Pengetahuan masyarakat tentang peristiwa dunia, sebagian besar didapatkan melalui berita yang ada di media. Sebuah berita yang dihasilkan media massa adalah suatu bentuk komunikasi massa. Komunikasi massa tersebutlah yang dikonsumsi oleh masyarakat. Pikiran seseorang secara sadar atau tidak akan terprogram sesuai dengan apa yang ia lihat, apa yang ia baca, dan apa yang ia dengar. Terkecuali apabila seseorang bisa menginterpretasi informasi tersebut secara maksimal. Interpretasi yang baik terhadap informasi akan membuat audien mampu menerima pesan dengan baik. (Wiryanto, 2000: 57)

Seperti berita-berita di berbagai media Indonesia, sejak reformasi 1998, tata ruang industri media di Indonesia telah berubah, ditandai tidak hanya bertambahnya jumlah media yang ada, namun juga perubahan struktur industri media mempengaruhi masyarakat. Media berubah menjadi ruang yang diperebutkan oleh berbagai kelompok kepentingan, mulai dari politik, bisnis hingga kelompok agama yang bersaing untuk meraih kendali dan pengaruh. Sehingga setiap memproduksi berita, media akan selalu menyesuaikan kepentingan politis pemiliknya. (Nugroho, 2012: 1)



Salah satunya media *online*. Media online dinilai sangat efektif untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi. Media online yang juga bersifat sangat cepat dan serba instan, berdampak pada peradaban media yang juga menjadi serba cepat. Setiap orang kini dapat mengakses informasi kapanpun melalui internet dengan menggunakan gawai, laptop dan komputer. Media online disebut juga *cybermedia* (media siber), *internet media* (media internet), dan *new media* (media baru) di mana dapat diartikan sebagai media yang tersaji secara online disitus web (*website*) internet. (Romli, 2018: 34)

Berita selama ini dipahami sebagai suatu informasi yang diproses melalui institusi media. Juga, khalayak atau massa berada dalam posisi pasif dalam menerima terpaan informasi yang disampaikan oleh media. Suatu peristiwa yang terjadi dilapangan akan dinilai penting atau tidak untuk dipublikasikan tergantung bagaimana institusi media melihat peristiwa itu sebagaimana adanya kepentingan atau kekuatan di redaksi. Jika suatu peristiwa memiliki nilai berita yang penting diketahui, dengan memakai perspektif bahwa peristiwa itu dibutuhkan oleh khalayak, institusi media akan mengkontruksi peristiwa itu menjadi suatu komoditas berita yang akan dikonsumsi oleh khalayak. Dalam kajian komunikasi massa, proses ini dikenal dengan istilah *agenda setting*, bahwa peristiwa yang terjadi di lapangan akan dikonstruksi oleh intitusi media untuk memilah fakta dan data apa saja yang dianggap penting untuk disampaikan kepada khalayak, di dalam konten berita itu tentu ada agenda tersembunyi yang berasal dari perusahaan media. (Nasrullah, 2014: 48)

Salah satunya adalah media Detik.com, media yang memiliki visi menjadi tujuan utama orang Indonesia untuk mendapatkan konten dan layanan digital, baik melalui internet maupun selular/ mobile.

Dikutip dari Republika.com pada Jum'at 05 Juli 2019, provinsi Aceh adalah salah satu daerah di Indonesia yang paling religius. Wilayah di ujung utara Sumatera ini merupakan satu-satunya bagian dari kepulauan yang menjatuhkan hukuman kepada penduduknya berdasarkan hukum Islam. Belakangan ini, provinsi Aceh telah menetapkan hukum haram gim *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG). Menurut Agus Setyadi selaku wartawan Detik.com Aceh, penetapan tersebut lantaran di setiap cafe maupun tempat nongkrong ada orang-orang yang bermain PUBG hingga berjam-jam.

Dikutip dari Detik.com pada Rabu, 19 Juni 2019, penetapan hukum terhadap gim PUBG menurut wakil ketua MPU Aceh, Teungku Faisal Ali, ulama Aceh memutuskan mengharamkan bermain gim tersebut karena sejumlah alasan. Ada lima hal yang menjadi alasan, yaitu gim berbasis peperangan tersebut mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, berpotensi memengaruhi perubahan perilaku penggunanya menjadi negatif, berpotensi menimbulkan perilaku agresif, dan kecanduan pada level berbahaya, hingga mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam. Selain itu, penetapan hukum haram terhadap gim *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) juga bermula dari peristiwa aksi terorisme di Selandia Baru pada Jumat 15 Maret 2019. Gim *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) ini disebut-sebut menjadi inspirasi pelaku teror dalam melancarkan aksinya.

Dikutip dari Detik.com pada Rabu, 19 Juni 2019, penetapan hukum haram pertama kali ditetapkan oleh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh pada 19 Juni 2019. Sebelumnya, MPU Aceh menggelar sidang paripurna ulama III tahun 2019 dengan tema *Hukum & Dampak Gim Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dan sejenisnya menurut fiqih Islam, Informasi Teknologi dan Psikologi* di Aula Tgk H Abdullah Ujong Rimba Sekretariat MPU Aceh sejak 17-19 Juni 2019.

Atas kejadian tersebut, suatu hal menarik ketika Detik.com mengangkat penetapan hukum haram terhadap gim, melalui pemberitaan Detiknews mulai tanggal 19 Juni - 30 Juli 2019. Isi berita yang disampaikan di portal Detik.com banyak yang mendukung atas ditetapkannya hukum haram gim PUBG. Hal ini dikarenakan narasumber yang dimintai keterangan oleh wartawan Detik.com mencari aman, lantaran fatwa tersebut yang membuat adalah Ulama.

Meskipun ada yang mengaku kecewa dengan penetapan fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya tersebut, sebagai contoh komunitas gim di Aceh. Dan ada juga sekelompok masyarakat yang menamakan dirinya Aliansi Masyarakat Pengawal Fatwa Ulama Aceh (AMPF) mendukung fatwa yang dibuat MPU.

Setelah adanya pemberitaan mengenai fatwa tersebut, jumlah pemain gim terlihat sudah berkurang khususnya di Banda Aceh. Tempat-tempat seperti warung kopi yang dulunya riuh dengan permainan PUBG sekarang tidak terdengar lagi. Meskipun di warung kopi masih tetap ramai dengan pemain gim namun bukan lagi gim PUBG menurut Agus Setyadi wartawan Detik.com di Aceh saat diwawancarai pada 4 Maret 2020.

Dari paparan tersebut, perhatian media Detik.com terhadap pemberitaan penetapan fatwa haram gim PUBG, mengindikasikan bahwa ada wacana yang ingin dibangun media. Wacana diartikan sebagai praktik ideologi yang memiliki strategi utama dengan membuat kesadaran kepada khalayak bahwa dominasi itu diterima secara *taken for granted*. (Eriyanto,2006)

Pada akhirnya, berdasarkan hal-hal di atas. Peneliti merasa tertarik untuk mengangkat pemberitaan Detik.com mengenai fatwa haram gim PUBG, gim yang sangat populer akhir-akhir ini, dengan harapan dapat membongkarkan ideologi apa yang diterapkan oleh media Detik.com serta kepentingan media Detik.com dalam memberitakan berita tersebut, dan memberikan pengetahuan terhadap pembaca akan keberagaman dimensi pemberitaan yang terdapat di media massa dan mengajak pembaca memahami pemberitaan Detik.com terhadap penerapan hukum agama terhadap gim berbasis peperangan ini melalui analisis teks dan penggunaan bahasa portal Detik.com. Terhadap penelitian ini, peneliti mengambil judul “Analisis Berita Fatwa Haram Gim *Player Unknown’s Battle Grounds* (PUBG) di Detik.com”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Pemberitaan fatwa haram gim PUBG menimbulkan pro dan kontra
2. Jurnalisme online dan media online menjadi sorotan kecurigaan sebagai alat penyampaian ideologi karena sering dianggap tidak mengedepankan objektivitas berita

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini, peneliti memberikan batasan penelitian pada pemberitaan yang membahas seputar diputuskannya fatwa haram gim *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) di Aceh dalam portal Detik.com. Peneliti akan menganalisis bagaimana analisis pemberitaan fatwa haram gim *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) di media Detik.com pada tanggal 19 Juni 2019 hingga 30 Juli 2019.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

Bagaimana analisis berita fatwa haram gim *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) di media Detik.com ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Untuk menganalisis bagaimana teks pemberitaan fatwa haram gim PUBG di Aceh yang dimuat oleh media Detik.com. Sehingga dapat mengetahui makna tersirat yang disampaikan oleh media Detik.com mengenai pemberitaan tersebut.

### **F. Manfaat Penelitian**

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pengembangan ilmiah terutama bagi jurusan komunikasi dan penyiaran islam terutama konsentrasi jurnalistik mengenai komunikasi massa dan penerapan jurnalistik di dalamnya, yaitu tentang analisis wacana.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi peneliti

Penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan peneliti dalam mengaplikasikan ilmu komunikasi dan jurnalistik, khususnya tentang analisis wacana.

### b) Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan berguna bagi mahasiswa Institusi Agama Islam Negeri Surakarta secara umum, dan mahasiswa Program studi komunikasi dan penyiaran islam konsentrasi jurnalistik secara khusus. Dan sebagai literatur bagi yang akan melakukan penelitian tentang analisis wacana.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Komunikasi Massa**

Definisi komunikasi massa ialah suatu proses yang sedang terjadi dan diperuntukkan kepada khalayak dalam skala yang besar melalui media massa, atau bisa juga disebut komunikasi dengan masyarakat luas. Komunikasi massa adalah salah satu aktivitas sosial yang berfungsi di masyarakat. Media komunikasi yang termasuk media massa, yaitu: radio siaran, televisi, surat kabar, internet dan sebagainya. Kriteria komunikasi massa yang baik ialah pesan yang disusun jelas, bahasa yang digunakan mudah dipahami dan mudah dimengerti.

Menurut Bittner yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (Rakhmat, seperti yang disitir Komala, dalam Karnih, dkk.1999), yakni : komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*massa communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*). Dari definisi tersebut dapat diketahui komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Jadi sekalipun komunikasi disampaikan kepada khalayak yang banyak, seperti rapat akbar di lapangan luas yang dihadiri oleh ribuan, bahkan puluhan ribuan orang, jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa. (Khomsahrial, 2016: 2)

Komunikasi massa merupakan salah satu aktivitas sosial yang berfungsi di masyarakat. Robert K. Merton mengemukakan bahwa fungsi aktivitas memiliki dua aspek, yaitu : pertama, fungsi nyata (*manifest function*) adalah fungsi nyata yang diinginkan. Dan kedua, fungsi tidak nyata atau tersembunyi (*latent function*) adalah fungsi tidak diinginkan. Sehingga pada dasarnya setiap fungsi sosial dalam masyarakat itu memiliki efek fungsional dan disfungsional. Selain fungsi nyata dan fungsi tidak nyata, setiap aktivitas sosial juga berfungsi melahirkan (*beiring function*) fungsi-fungsi sosial lain, bahwa manusia memiliki kemampuan beradaptasi yang sempurna. Sehingga setiap fungsi sosial yang dianggap membahayakan dirinya, walau ia akan mengubah fungsi-fungsi suasana yang ada. (Khomsahrial, 2016: 6)

Kedua fungsi tersebut dapat dijabarkan menjadi lima fungsi komunikasi massa. (Bungin, 2006: 78) Pertama, fungsi pengawasan. Media merupakan medium yang dapat digunakan untuk pengawasan terhadap aktivitas masyarakat pada umumnya. Kedua ialah fungsi *social learning*. Fungsi utama dari komunikasi massa melalui media massa adalah melakukan *guiding* dan pendidikan sosial kepada seluruh masyarakat. Ketiga, sebagai fungsi penyebaran informasi. Komunikasi massa yang mengandalkan media massa memiliki fungsi utama yaitu menjadi proses penyampaian informasi kepada masyarakat luas.

Keempat yaitu fungsi transformasi budaya. Fungsi ini menjadi sangat penting dan terkait dengan fungsi-fungsi lainnya terutama fungsi *social*



*learning*, akan tetapi fungsi transformasi budaya lebih kepada tugasnya yang besar sebagai bagian dari budaya global. Dan yang kelima ialah fungsi hiburan. Fungsi lain dari komunikasi massa adalah hiburan, yang merupakan pelengkap fungsi-fungsi lainnya. Sulit dibantah bahwa pada kenyataannya hampir semua media menjalankan fungsi hiburan. Televisi adalah media massa yang mengutamakan sajian hiburan. Hampir tiga perempat bentuk siaran televisi setiap hari merupakan tayangan hiburan.

## **2. Media Massa**

Pengertian media massa mulai menunjukkan batasan yang tidak jelas, atau dianggap tidak jelas oleh sebagian orang, dengan munculnya sejumlah media massa baru yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan media massa yang sudah ada sebelumnya. Media massa baru lebih sering disebut media baru (*new media*) ini bersifat individual, lebih beragam (*diversified*) dan lebih efektif (Morissan, 2013: 480). Salah satu contoh media baru saat ini adalah internet.

Media massa dapat diartikan sebagai salah satu bentuk media atau sarana komunikasi untuk menyalurkan dan mempublikasikan informasi/berita kepada masyarakat. Media massa dalam konteks jurnalistik pada dasarnya harus dibatasi pada ketiga jenis media yaitu media cetak, media elektronik, dan media online, sehingga dapat dibedakan dengan bentuk media komunikasi yang bersifat massal, tetapi tidak memiliki kaitan dengan aktivitas jurnalistik.

Media massa sebagai medium atau teknologi yang mendukung proses komunikasi massa, memiliki andil besar dalam proses penyaluran komunikasi. Dari pandangan yang dikemukakan McLuhan dan Innis, media dianggap sebagai perpanjangan dari pikiran manusia, sehingga kemudian kepentingan utama dari periode sejarah manapun ditentukan oleh media dominan yang digunakan. Dengan kata lain, apa yang terjadi dan apa yang mungkin berpengaruh dalam periode sejarah ditentukan oleh media. Media dianalogikan sebagai berikut: berat seperti gabah, liat ataupun batu adalah berlanjuta dan maka dari itu terikat waktu. Karena mereka memfasilitasi komunikasi dari satu generasi ke generasi lainnya, media dipengaruhi oleh tradisi. Sebaliknya, media terikat tempat seperti kertas adalah ringan dan mudah untuk dipindahkan, sehingga media mampu memfasilitasi komunikasi dari satu tempat ke tempat lain. (Junaedi, 2007: 55)

Menurut Harold Lasswell fungsi media massa ada 3, pengamatan lingkungan, korelasi bagian-bagian dalam masyarakat untuk merespon lingkungan, dan penyampaian warisan masyarakat dari satu generasi ke generasi selanjutnya (Werner J, 2009: 386). Oleh karena itu yang terpenting dalam komunikasi massa adalah media itu sendiri. Media massa menyebarkan pesan yang mempengaruhi dan menggambarkan pesan kepada masyarakat dan media juga memberikan informasi kepada masyarakat.

Peran media dan komunikasi massa sangat besar, sehingga seorang seorang pemikir seperti Marshall McLuhan menggagas teori *technological*

*determinism*, yang menyatakan teknologi seperti media massa memiliki pengaruh yang sangat besar dalam masyarakat atau dengan kata lain, kehidupan manusia ditentukan oleh teknologi. (Morissan, 2010: 31)

Media massa adalah media komunikasi yang mampu menjangkau khalayak yang relatif banyak, heterogen, anonim, terpencar-pencar serta komunikator yang menyebarkan pesan bersifat abstrak. Media tersebut meliputi pers, radio, televisi, dan film dengan ciri yang utama menimbulkan keserempakan (*simultaneity*) dan keserempakan (*instantaneousness*) pada khalayak tatkala diterpa pesan-pesan yang disebarkan kepada media massa. (Effendi, 1999: 20)

### 3. Jurnalistik *Online*

Jurnalisme dalam KBBI disebut juga pekerjaan mengumpulkan, menulis, mengedit, dan melaporkan berita kepada khalayak. dalam perkembangannya, media penyampaian berita kepada pembaca tidak hanya terbatas pada surat kabar. Tetapi seiring perkembangan teknologi, kini arah perkembangan media menuju persaingan media *online*. Media *online* bisa menampung berita teks, gambar, audio, dan video. Berbeda dengan media cetak yang menampilkan teks dan gambar saja.

“*Online*” sendiri merupakan bahasa internet yang berarti informasi dapat diakses di mana saja dan kapan saja selama ada jaringan internet. Jurnalisme *online* ini merupakan perubahan baru dalam ilmu jurnalistik. Laporan jurnalistik dengan menggunakan teknologi internet, disebut dengan

media *online*, yang menyajikan informasi dengan cepat dan mudah diakses di mana saja. Dengan kata lain, berita saat ini bisa dibaca saat ini juga, di belahan bumi mana saja.

Jurnalistik online disebut juga *cyber journalism*, jurnalistik internet, dan jurnalistik web, merupakan generasi baru jurnalistik setelah jurnalistik konvensional (jurnalistik media cetak, seperti surat kabar) dan jurnalistik penyiaran (seperti radio, televisi). Pengertian jurnalistik online terkait banyak istilah, yakni jurnalistik, online, internet, dan website. (Asep Syamsul, 2018: 15)

Jurnalistik dipahami sebagai proses peliputan, penulisan, dan penyebarluasan informasi (aktual) atau berita melalui media massa. *Online* dipahami sebagai keadaan konektivitas (ketersambungan) mengacu kepada internet atau *world wide web* (www). Online merupakan bahasa internet yang berarti informasi dapat diakses di mana saja dan kapan saja selama ada jaringan internet. Pengertian tersebut, jurnalistik online dapat didefinisikan sebagai proses penyampaian informasi melalui media internet, utamanya website. (Asep Syamsul, 2018:16)

Maka dari pemaparan diatas dapat peneliti pahami bahwa jurnalistik online merupakan kegiatan peliputan suatu berita yang dilakukan dengan menggunakan internet sebagai sarana penyampaian informasi berita yang sudah didapat oleh wartawan/perseorangan.

#### **4. Media Baru (*New Media*)**

### **a. Pengertian *New Media***

Terry Flew (dalam Hastarjo: 2010) mendefinisikan *new media* yang ditekankan pada *forms* atau format isi media yang dikombinasikan dan kesatuan data baik teks, suara, gambar dan sebagainya dalam format *digital*. Kemudian ditambahkan pada sistem penyebarannya yaitu melalui internet.

Pada era sekarang ini, jaringan internet sangat memudahkan orang dalam mengakses bentuk-bentuk baru dari media komunikasi. Karena dengan perkembangan yang sekarang ini, masyarakat mau tidak mau harus juga mengikuti perkembangan teknologi dan mendapatkan informasi atau hiburan lainnya yang terintegrasi dalam media komunikasi, khususnya dalam *new media*. Masyarakat juga harus mentransformasikan pengetahuan mereka dalam upaya untuk mengikuti perkembangan zaman.

Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media baru (*new media*) merupakan format media konvensional baik itu dalam bentuk tulis, suara, maupun gambar ke media *digital*.

### **b. Karakteristik *New Media***

Seiring dengan perkembangan teknologi *new media* tentunya mempunyai karakter-karakter baru. Berawal dari kata "*new*" dalam istilah *new media* menurut Martin (dalam Hastarjo:2010) mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut:

- 1) Merupakan bentuk pengalaman baru dalam teks, hiburan, kesenangan dan pola dari konsumsi media.
- 2) Merupakan cara baru untuk merepresentasikan dunia seperti halnya interaktif media
- 3) *New media* adalah bentuk hubungan baru antar pengguna dengan konsumen dengan teknologi media
- 4) Merupakan bentuk pengalaman baru dari identitas diri maupun komunitas dalam berinteraksi baik dalam waktu, ruang, dan tempat
- 5) *New media* merupakan bentuk konsepsi baru dari hubungan manusia secara biologis dengan teknologi media
- 6) Merupakan pola baru dalam organisasi dan produksi, sebuah integrasi dalam media seperti budaya, industri, ekonomi, akses informasi, kepemilikan, kontrol, dan undang-undang.

**c. Kelebihan *New Media***

Sebagai sebuah medium *new media* tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan. Berbagai fitur layanan yang ada di internet memudahkan pengguna internet untuk mengakses berbagai informasi mulai dari artikel, ebook, gim, musik, video, dan berbagai jenis jejaring sosial yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi dan juga diskusi oleh komunitas tertentu. Adapun kelebihan *new media* adalah sebagai berikut:

1) Interaktivitas

*New media* memberikan kemudahan penggunaanya untuk berkomunikasi dan berinteraksi di media *digital*. Ini merupakan

revolusi dalam bagaimana manusia berkomunikasi seperti yang dikemukakan Van Dijk bahwa *new media* merupakan revolusi dari munculnya media interaktif. Aksi dan reaksi adalah bentuk interaktivitas dalam *new media*, sistem interaktivitas ini merupakan perkembangan dari sistem komunikasi baik komunikasi interpersonal, komunikasi individu dengan kelompok, dan komunikasi massa dengan massa.

## 2) Ilmu Pengetahuan

Masyarakat *new media* telah tahu semua bahwa medium ini memberikan banyak sekali pengetahuan yang dibutuhkan penggunaannya. *Yahoo*, *Google*, *Wikipedia* merupakan beberapa contoh fitur layanan yang menyediakan berbagai ilmu pengetahuan yang ada di dunia ini.

## 3) Ekonomi atau *E-commerce*

*E-commerce* merupakan sebuah layanan jual beli atau pelayanan melalui sistem elektronik seperti internet dan komputer jaringan yang lain. jumlah yang besar dalam perdagangan yang dilakukan secara elektronik berkembang secara pesat tersebar dalam penggunaan internet. Dunia perdagangan atau pemasaran akan selalu mengikuti perkembangan teknologi.

## 4) Politik

Internet juga menyediakan ruang untuk politik. Misalnya menjelang pemilu atau pemilihan presiden atau tingkat daerah yang

tentunya ini akan muncul dan dikendalikan oleh tim kreatif atau tim pemenangan partai tertentu. Dalam artian internet juga sebagai kontrol politik terhadap pemerintahan baik dari partai-partai koalisi atau oposisi.

#### **d. Kekurangan *New Media***

Sebuah media mempopulerkan sesuatu, media berperan sebagai penyebar informasi sesuai dengan fungsinya serta akan membentuk opini publik yang kemudian nantinya berkembang menjadi penyeragaman opini dan selera. Akibatnya, apapun yang akan dipopulerkan oleh media akan diterima oleh publik sebagai suatu nilai. Karena selama ini yang terjadi adalah stigma bahwa media mempunyai kekuatan dalam mengkontruksi realitas media yang berdasarkan sistem yang direkayasa oleh media tersebut dengan tujuan salah satunya adalah meraih keuntungan finansial dari publik yang mengkonsumsi sebuah informasi. Selain itu beberapa kekurangan dari *new media* adalah sebagai berikut:

##### **1) *Cyber crime***

Kejahatan di internet marak sekali terjadi. *Cyber crime* merupakan tindak kejahatan kriminal yang dilakukan melalui teknologi informasi, komputer atau alat-alat elektronik lainnya.



Beberapa contoh kasus *cyber crime* adalah kasus penipuan, pencurian data, kasus penyebaran video asusila dan lain sebagainya.

## 2) Kredibilitas

Munculnya berbagai blog atau *opensource* juga menimbulkan banyak pertanyaan mengenai kredibilitas dari informasi yang ditampilkan di internet. Yang menjadikan keraguan atau kelemahan dari *new media* di sini adalah apakah tulisan dalam blog atau *opensource* ini mempunyai kredibilitas sebagai informasi.

## 5. Media Online

Berdasarkan Pedoman Pemberitaan Media Siber (PPMS), yang dikeluarkan oleh Dewan Pers mengartikan bahwa media *online* atau media *cyber* adalah segala bentuk media yang menggunakan wahana internet dan melaksanakan segala kegiatan jurnalistik, serta memenuhi persyaratan Undang-undang Pers dan Standar Perusahaan Pers yang ditetapkan oleh Dewan Pers. (Romli, 2018:34)

Media *online* bisa dikatakan sebagai media “generasi ketiga” setelah media cetak (*printed media*) seperti koran, majalah, buku, dan Media elektronik (*electronic media*) yakni radio, televisi, film atau video. Dalam perspektif studi media atau komunikasi massa, media *online* menjadi objek kajian teori “media baru” atau *new media*. Yaitu istilah yang mengacu pada permintaan akses konten (isi atau informasi) kapan saja, di mana saja, pada setiap perangkat *digital* serta umpan balik pengguna interaktif, partisipasi

kreatif, dan pembentukan komunitas sekitar konten media, juga aspek generasi “*real-time*”.

Secara teknis atau fisik media *online* adalah media berbasis telekomunikasi dan multimedia (komputer dan internet). Termasuk kategori media *online* adalah portal, website (situsweb, termasuk blog dan media sosial), radio *online*, Tv *online*, dan email. Situs media *online* yang paling umum diaplikasikan dalam praktik jurnalistik modern saat ini.

#### **a. Karakteristik media *online***

Karakteristik sekaligus keunggulan dari media online dibandingkan dengan “media mainstream” identik dengan karakteristik jurnalistik online, diantaranya:

- 1) Multimedia yang artinya dapat memuat atau menyajikan berita atau informasi dalam bentuk teks, audio, video, grafis, dan gambar secara bersamaan.
- 2) Aktualitas yakni informasi berisi info aktual karena kemudahan dan kecepatan dalam penyajian.
- 3) Cepat dalam artian setelah berita atau informasi diposting atau diterbitkan, langsung dapat diakses oleh khalayak umum.
- 4) *Update* atau pembaruan informasi dapat dilakukan dengan cepat, baik dari sisi konten maupun redaksional, misalnya kesalahan ketik atau ejaan.
- 5) Kapasitas luas yang artinya halaman web bisa menampung naskah yang panjang.

- 6) Fleksibelitas atau pemuatan dan editing naskah bisa kapan saja dan di mana saja juga sesuai jadwal terbit (*update*) bisa kapan saja dan setiap saat.
- 7) Interaktif yakni dengan adanya fasilitas kolom komentar dan *chatroom* yang menjadikan komunikasi dua arah bagi pembacanya.
- 8) *Hyperlinked* yakni terhubung dengan sumber lain atau “*link*” yang berkaitan dengan informasi tersaji.

#### **b. Kekurangan atau Kelemahan Media Online**

- 1) Ketergantungan terhadap perangkat komputer dan koneksi internet. Jika tidak ada aliran listrik, baterai habis, dan tidak ada koneksi internet, juga tidak ada browser, maka media *online* tidak dapat diakses.
- 2) Bisa dimiliki dan diakses oleh sembarang orang. Mereka yang tidak memiliki ketrampilan menulis sekalipun dapat menjadi pemilik media *online* dengan isi berupa “*copy-paste*” dari informasi di situs lain.
- 3) Ada kecenderungan mata mudah lelah saat membaca informasi di media *online*, khususnya naskah berita atau informasi yang panjang.
- 4) Akurasi sering terabaikan. Karena mengutamakan kecepatan, berita yang dimuat di media *online* biasanya tidak seakurat media cetak, utamanya dalam hal penulisan kata.

Berikut ini empat jenis media *online* yang dikemukakan oleh Satrio Arismunandar (2006), sebagai berikut:

#### a. Mainstream News Sites

Bentuk media berita *online* yang paling tersebar luas adalah situs *mainstream news*. Situs ini menawarkan pilihan *editorial content*, baik yang disediakan oleh media induk yang terhubung (*linked*) dengannya atau memang sengaja diproduksi untuk *web*. Tingkat komunikasi partisipatorisnya adalah cenderung tertutup atau minimal. Contoh : situs CNN, BBC, MSNBC, serta berbagai surat kabar *online*. situs semacam ini pada dasarnya tak punya perbedaan mendasar dengan jurnalisme yang diterapkan di media cetak atau siaran, dalam hal penyampaian berita, nilai-nilai berita, dan hubungan dengan *audiences*. Di Indonesia, yang sepadan dengan ini adalah detik.com, Astaga.com, atau Kompas cyber media.

#### b. Index dan Category Sites

Jenis media *online* ini sering dikaitkan dengan mesin pencari (*search engines*) tertentu seperti Altavista atau Yahoo, perusahaan riset pemasaran seperti Moreover atau agensi seperti Newsindex, dan kadang-kadang bahkan individu yang melakukan usaha seperti Paperboy. Di sini, media jurnalis *online* menawarkan *links* yang mendalam ke situs-situs berita yang ada dimanapun di *World Wide Web*. *Links* tersebut kadang-kadang dikategorisasi dan bahkan diberi catatan oleh tim editorial. Situs-situs

semacam ini umumnya tidak menawarkan banyak *editorial content* yang diproduksi sendiri, namun terkadang menawarkan ruang untuk *chatting* atau bertukar berita, tips, dan *links* untuk publik umum.

### c. Meta dan Commen Sites

Ini adalah situs tentang media berita dan isu-isu media secara umum. Kadang-kadang dimaksudkan sebagai pengawas media (misalnya: Mediachannel, Freedomforum, Poynter's Medianews). Kadangkadang juga dimaksudkan sebagai situs kategori dan indeks yang diperluas (seperti: European Journalism Center Medianews, Europemedia). Editorial content-nya sering diproduksi oleh berbagai jurnalis dan pada dasarnya mendiskusikan content lain, yang ditemukan di manapun di Internet. Content semacam itu didiskusikan dalam kerangka proses produksi media. "Jurnalisme tentang jurnalisme" atau meta-journalism semacam ini cukup menjamur.

### d. Share dan Discussion Sites

Ini merupakan situs-situs yang mengeksploitasi tuntutan publik bagi konektivitas, dengan menyediakan sebuah platform untuk mendiskusikan content yang ada di manapun di Internet. Dan kesuksesan Internet pada dasarnya memang disebabkan karena publik ingin berkoneksi atau berhubungan dengan orang lain, dalam tingkatan global yang tanpa batas. Situs semacam ini bisa dibilang memanfaatkan potensi Internet, sebagai sarana untuk bertukar ide, cerita, dan sebagainya. Kadang-kadang dipilih

suatu tema spesifik, seperti: aktivitas anti-globalisasi berskala dunia (situs Independent Media Centers, atau umumnya dikenal sebagai Indymedia), atau berita-berita tentang komputer (situs Slashdot).

## 6. Perbedaan Teknis Media *Online* dan Media Cetak

Tabel 2. 1. Perbedaan Teknis Media Online dan Media Cetak

Unsur	Media <i>online</i>	Media cetak
Pembatasan panjang naskah	Tidak ada pembatasan panjang naskah, karena halaman web bisa menampung naskah yang panjang sekalipun. Namun, demi alasan kecepatan akses, perlu dihindarkan penulisan naskah yang terlalu panjang.	Biasanya panjang naskah telah dibatasi, misalnya 5-7 halaman kuarto diketik 2 spasi.
Prosedur naskah	Naskah biasanya harus di ACC oleh redaksi sebelum dimuat. Namun ada sejumlah media yang memperbolehkan wartawan di lapangan yang telah dipercaya untuk meng-upload sendiri tulisan mereka.	Naskah biasanya harus di ACC oleh redaksi sebelum dimuat.
Editing	Walaupun sudah <i>online</i> , masih bisa diedit dengan	Jika sudah naik cetak (atau sudah dimasukkan

	<p>leluasa. Akan tetapi, biasanya editing pada media <i>online</i> hanya mencakup masalah-masalah teknis, seperti merevisi salah ketik, dan seterusnya.</p>	<p>pada proses percetakan), maka tak bisa diedit lagi. Untuk itu, pada media cetak proses editing dilakukan setelah berita di ACC dan disetorkan ke bagian editor.</p>
<p>Tugas desainer atau layouter</p>	<p>Desainer dan programmer cukup bekerja sekali saja, yakni di awal pembuatan situs web. Selanjutnya, tugas mereka hanya pada masalah-masalah maintenance atau ketika perusahaan memutuskan mengubah desain dan sebagainya. Setiap kali redaksi meng-upload naskah, naskah itu akan langsung "masuk" ke desain secara otomatis.</p>	<p>Tiap edisi, desainer atau layouter harus bekerja untuk menyelesaikan desain pada edisi tersebut.</p>



Jadwal terbit	Berkala (harian, mingguan, bulanan, dua mingguan, dan sebagainya)	Kapan saja bisa, tidak ada jadwal khusus, kecuali untuk jenis-jenis tulisan/ribrik tertentu.
Distribusi	Begitu diupload, setiap berita dapat langsung dibaca oleh semua orang di seluruh dunia yang memiliki akses internet.	Walaupun sudah selesai dicetak, media tersebut belum bisa langsung dibaca oleh khalayak ramai sebelum melalui proses distribusi.

## 7. Tinjauan Umum Berita

### a. Pengertian berita

Berita adalah informasi yang penting, menarik, serta aktual yang disajikan oleh media pers untuk masyarakat. Namun dari sumber lain menyatakan berita adalah hasil laporan, baik secara lisan ataupun tertulis yang bersumber dari realitas kehidupan sehari-hari. Sebagai bentuk laporan, berita harus berisi tentang kejadian-kejadian terbaru/aktual. Pengertian berita tersebut, diperkuat dengan pendapat Mitchel V. Chamley dan Jacob Oetama (dalam Abdurahman Jemat, 2012). Mitchel V. Chamley mengemukakan definisi berita sebagai laporan terhangat tentang fakta yang menarik dan penting bagi khalayak. Adapun menurut Jacob Oetama, berita

adalah laporan tentang berbagai fakta setelah dimuat di media massa.(Cahyo, 2018: 2)

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa berita erat kaitannya dengan informasi dan kebutuhan banyak orang. Kapan pun dan di mana pun kita selalu membutuhkan berita. Kebutuhan akan berita antara saat ini dan beberapa saat yang akan datang tentu berbeda. Untuk itu, berita harus bersifat faktual dan aktual. Faktual artinya berdasarkan kenyataan sedangkan aktual artinya bersifat kekinian atau terbaru. Selain memiliki kedua sifat tersebut, berita harus bersifat objektif. Objektif artinya disajikan tanpa campuran emosi atau pendapat pribadi dari seorang penulis berita atau wartawan. (Cahyo, 2018: 3)

Berita dapat kita temukan dari berbagai media, seperti televisi, radio, koran, majalah, dan internet. Seperti kita ketahui, produk pers utama yang disajikan dalam koran atau media massa adalah berita. Namun, tidak semua informasi yang tertulis dalam koran atau majalah merupakan berita. Surat pembaca, iklan, resep masakan, dan tips kesehatan tidak dapat disebut berita. Contoh informasi penting yang dapat dijadikan berita, misalnya mengenai fatwa haram gim PUBG yang akan diteliti oleh penulis kali ini.

Berita pada umumnya dapat dikategorikan menjadi dua tipe yaitu berita berat (*hard news*) dan berita ringan (*soft news*). Perbedaan dari kedua kategori berita tersebut didasarkan pada jenis peristiwa dan cara penggalian data.

Berita berat (*hard news*) adalah berita tentang peristiwa yang dianggap penting bagi masyarakat baik sebagai individu, kelompok, maupun organisasi. Berita tersebut misalnya tentang mulai diberlakukan suatu kebijakan baru pemerintahan. Berita ringan (*soft news*) seringkali disebut juga *feature* yaitu berita yang tidak terkait dengan aktualitas, namun memiliki daya tarik bagi masyarakat. Berita-berita semacam ini seringkali lebih memfokuskan padahal-hal yang dapat menakjubkan atau mengherankan masyarakat, ia dapat juga dapat mengkhawatirkan bahkan ketakutan atau mungkin menimbulkan simpati.(Muda, 2003: 40-41).

#### **b. Jenis-jenis berita**

Berita memiliki jenis yang beragam. Jenis berita secara umum dapat dikelompokkan menjadi lima jenis, yaitu sebagai berikut.

##### **1) Berita langsung (*Straight News*)**

Berita langsung merupakan berita liputan suatu peristiwa atau kejadian secara langsung. Berita langsung dibuat untuk menyampaikan peristiwa-peristiwa yang secepatnya harus diketahui oleh khalayak. Oleh karena itu, jenis berita ini hanya melaporkan peristiwa yang terjadi secara singkat. Biasanya dikenal dengan istilah *breaking news*. Dalam teori jurnalistik terdapat tiga jenis berita langsung, yaitu :

- a) *Matter of Fact news* adalah berita yang menonjolkan fakta utama suatu peristiwa. Contohnya berita tentang bencana alam.

- b) *Action news* adalah berita yang mengisahkan tentang perbuatan atau tindakan yang terjadi dalam suatu peristiwa. Contohnya berita tentang tawuran warga
- c) *Quote news* adalah berita yang penyajiannya disertai dengan kutipan pembicaraan/wawancara dengan pelaku peristiwa. (Cahyo, 2018: 13)

## 2) Berita mendalam (*Depth News Report*)

Sesuai dengan namanya berita ini ditulis secara mendalam dan lengkap. Dengan membaca berita ini, pembaca dapat mengetahui dan memahami permasalahan yang diberitakan dengan baik dari berbagai sudut pandang. Berita jenis ini melaporkan peristiwa yang membutuhkan informasi secara intensif. Tujuannya, yaitu untuk memperoleh keterangan dan mengungkap fakta-fakta yang masih tersembunyi. Dalam media massa, jenis berita pelaporan mendalam biasanya berbentuk kajian utama, laporan khusus, atau laporan utama. Proses penulisan berita ini melibatkan tim yang terdiri atas beberapa orang dan memerlukan persiapan yang matang serta biaya dan waktu yang lebih lama. (Cahyo, 2018: 14)

## 3) Berita Menyeluruh (*Comprehensive News Report*)

Berita menyeluruh merupakan berita tentang fakta yang bersifat menyeluruh ditinjau dari berbagai aspek. Berita jenis ini keberadaanya dianggap sebagai penyempurna berita langsung. Jika berita langsung hanya berisi potongan fakta, berita menyeluruh menggabungkan

berbagai potongan fakta sehingga menjadi berita yang utuh. (Cahyo, 2018: 14)

#### 4) Berita Pelaporan Interpretatif (*Interpretative News Report*)

Berita pelaporan interpretatif umumnya memfokuskan pada sebuah isu, masalah, atau peristiwa yang bersifat kontroversial. Namun, laporan tetap terfokus pada fakta bukan opini. Dalam memberitakan informasi seperti ini, wartawan dituntut dapat menganalisis dan menjelaskan persoalan yang terjadi dengan jelas. Berita interpretatif sangat tergantung pada pertimbangan nilai dan fakta yang ada. Jenis informasinya diperoleh langsung dari narasumber. (Cahyo, 2018: 15)

#### 5) Berita Pelaporan Cerita Khas (*Feature Story Report*)

Berita pelaporan cerita khas atau akrab disebut *feature* merupakan bentuk berita ringan yang mendalam, menghibur, enak untuk disimak, dan biasanya menggunakan teknik “pengisahan sebuah cerita”. *Feature* lebih sering dijumpai pada surat kabar atau majalah. Tulisan *feature* memberikan penekanan pada fakta-fakta yang dianggap mampu menghibur dan memunculkan empati pembaca. (Cahyo, 2018: 15)

### c. Proses Produksi Berita

Berita merupakan hasil akhir dari suatu media dalam melakukan pekerjaan merekonstruksi realitas sosial. Sebelum berita yang disajikan

oleh media kepada masyarakat luas, harus melewati beberapa proses, mulai dari pengumpulan fakta, penulisan berita, penyuntingan, hingga berita siap diberikan kepada masyarakat. Proses inilah yang disebut sebagai intisari dari jurnalisme. Jadi proses berita ialah redaktur menugaskan reporter/wartawan untuk meliput, kemudian wartawan tersebut mengumpulkan data-data yang diperlukan sesuai apa devisi wartawan tersebut, lalu setelah data terkumpul barulah wartawan masuk dalam tahap penulisan, setelah itu, wartawan menyerahkan hasil liputan kepada redaktur, ketika berita sudah masuk ke redaktur, maka redaktur akan memutuskan berita tersebut layak atau tidak untuk dimuat melalui rapat redaktur, setelah layak, berita masuk ke proses penyuntingan, setelah itu siap ditayangkan atau dicetak.

Salah satu instrumen untuk menyeleksi layak atau tidaknya suatu berita adalah seberapa kuat unsur-unsur nilai berita yang terdapat dalam isi beritanya. Semakin banyak unsur nilai beritanya maka semakin tinggi pula nilai kelayakan berita tersebut. Dengan dasar pemahaman terhadap unsur nilai berita ini, seorang wartawan dapat menentukan apa saja yang harus didapat saat proses liputan berlangsung. (Kusumaningrat, 2005: 72-76) Agar berita dapat bermanfaat bagi kepentingan banyak orang. Berita harus memiliki nilai berita.

Nilai-nilai berita yang dimaksud antara lain sebagai berikut:

### 1) Keluarbiasaannya

Dalam pandangan jurnalistik, berita adalah sesuatu yang luar biasa. Dengan demikian, sesuatu yang tidak luar biasa tidak dapat disebut berita. Sebagai contoh, berita tentang pohon pisang yang berbuah pisang tidak dapat dijadikan berita. Sebaliknya, jika pohon pisang berbuah durian baru dapat dijadikan berita. (Cahyo, 2018: 10)

### 2) Kebaruan (Aktual)

Suatu peristiwa disebut sebagai berita jika merupakan peristiwa yang baru terjadi. Keaktualan berita erat kaitannya dengan waktu. Semakin aktual berita yang disajikan, semakin tinggi nilai berita tersebut. Menurut teori jurnalistik terdapat tiga kategori keaktualan berita, yaitu: pertama, Aktual Kalender, keaktualan yang dimaksud sangat berkaitan dengan waktu yang terdapat pada kalender. Umumnya hari-hari besar nasional maupun agama. Kedua, keaktualan waktu, keaktualan waktu berkaitan dengan waktu terjadinya peristiwa yang bersangkutan. Semakin terkini waktu kejadian berita, semakin tinggi nilai berita tersebut. Ketiga, aktual masalah, sebuah masalah atau kasus akan tetap layak diberikan selama masalah tersebut belum terselesaikan. Sebagai contoh berita tentang kasus pembunuhan dan pelaku belum tertangkap maka berita tersebut tetap layak diperbincangkan.

### 3) Menimbulkan ketertarikan Manusiawi (*Human Interest*)

- 4) Berhubungan dengan orang penting
- 5) Menimbulkan dampak bagi masyarakat
- 6) Informatif. (Cahyo, 2018: 10)

Menurut Santana, kejadian yang dianggap mempunyai nilai berita atau layak berita, apabila mempunyai unsur-unsur berikut:

- 1) *Immediacy*, artinya kesegaran peristiwa yang dilaporkan
- 2) *Proximity*, khalayak berita akan tertarik jika peristiwa yang terjadi berada disekitarnya.
- 3) *Consequence*, adalah berita yang mengandung nilai konsekuensi
- 4) *Conflict*, peristiwa-peristiwa perang, demonstrasi, atau kriminal
- 5) *Oddity*, peristiwa yang tidak biasa terjadi, seperti kelahiran bayi kembar lima
- 6) *Sex*. Seks kerap menjadi elemen utama dari sebuah pemberitaan, tapi seks sering pula menjadi elemen tambahan bagi pemberitaan tertentu.
- 7) *Emotion*, kadang dinamakan dengan elemen human interest.
- 8) *Prominence*, elemen ini adalah unsur yang menjadi dasar istilah “names make news”, nama membuat berita. Ketika seseorang menjadi terkenal, maka ia selalu diburu oleh pembuat berita.
- 9) *Suspense*, elemen ini menunjukkan sesuatu yang ditunggu-tunggu, terhadap sebuah peristiwa, oleh masyarakat.
- 10) *Progress*, elemen ini merupakan elemen perkembangan peristiwa yang ditunggu masyarakat. (Santana K, 2005: 18-20)



Memasuki fakta kedalam 5W+1H (*What, Where, When, Why, Who, and How*) serta pilihan nilai berita akan berguna untuk melihat kearah tujuan berita dan tipe berita yang dipilih oleh wartawan. Fokus berita dapat terbentuk apabila, berita yang dimuat memuat tentang suatu gagasan atau pemikiran tentang suatu masalah dan menceritakan dengan runtut tentang suatu peristiwa yang terjadi. Pilihan faktor berita sebenarnya pada gagasan atau peristiwa oleh media sebenarnya berasal dari kejadian yang sama. Cara memilih, menulis dan menyusun itulah yang berbeda. Sehingga berita yang dihasilkan memiliki fokus yang berbeda-beda.

#### **d. Berita Sebagai Konstruksi Sosial Media**

Bahasa merupakan hal yang terpenting dalam sebuah berita, bahasa juga merupakan alat pokok untuk menarasikan sebuah realitas atau peristiwa. Bahasa yang digunakan dalam menulis berita tidak hanya bahasa verbal, tetapi juga non-verbal seperti gambar, foto, angka, table, dan lain-lain.

Keberadaan bahasa ini tidak lagi sebagai alat semata untuk menggambarkan sebuah realitas, melainkan bisa menentukan gambaran (makna citra) mengenai suatu realitas media yang akan muncul di benak khalayak. Oleh karena persoalan makna itulah, maka penggunaan bahasa berpengaruh terhadap konstruksi realitas, terlebih atas hasilnya (baca, makna atau citra). (Ibnu, 2004:12-13)

Dengan demikian, penggunaan bahasa tertentu berimplikasi pada bentuk konstruksi dan makna di dalamnya, pemilihan kata dan cara penyajian suatu realitas pun dapat menentukan struktur konstruksi realitas dan makna yang terkandung.

Peneliti berpendapat, terdapat tiga tindakan yang biasa dilakukan pekerja media, khususnya oleh para komunikator massa, tatkala melakukan konstruksi realitas, termasuk realitas politik, yang berujung pada pembentukan citra sebuah kekuatan politik: pemilihan simbol (fungsi bahasa), pemilihan fakta yang akan disajikan (strategi framing), dan kesediaan memberi tempat (agenda setting). (Ibnu, 2004: 6)

Dengan tiga tindakan tersebut, gambaran mengenai sebuah realitas tergantung keberadaan media dan peranan bahasa serta teknik menuturkan bahasanya sehingga menentukan citra yang tertanam dibenak orang yang membacanya. Dapat diambil kesimpulan bahwa tiga tindakan yang dilakukan pekerja media berujung pada pembentukan citra kekuasaan politik, dalam pemilihan simbol, pemilihan fakta yang disajikan serta kesediaan memberi tempat dapat berkaitan erat dengan bagaimana cara media untuk menyampaikan suatu dukungan terhadap informasi yang disampaikan tanpa disadari oleh pembacanya.

## **8. Politik Media**

Politik media adalah suatu sistem politik yang secara individu dapat terus menambah ruang privasi dan ruang publik, sehingga pelaku dapat

menguasai masalah politik di tengah posisinya saat ini dengan menjangkau sasaran dengan kata lain adalah masyarakat melalui media massa. (Siti Aminah. *Politik Media, Demokrasi, dan Media Politik*.) Pendapat lain mengatakan bahwa politik media adalah upaya dalam mewujudkan kebebasan dalam media, kebebasan memberikan dan mendapatkan informasi, dan kebebasan dalam penyampaian ide dan pemikiran. (Wahyuni, 2007. *Jurnal Komunikasi*. Volume 4 No 1)

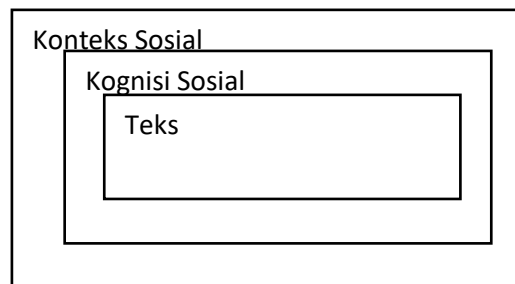
Dari pemaparan kedua pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa politik media adalah suatu proses sistem politik yang menambah ruang privasi dan ruang publik untuk mewujudkan kebebasan informasi, penyampaian, dan pemikiran ide serta kebebasan dalam penggunaan media.

Membicarakan orientasi pilihan media dalam sebuah negara, tak akan lepas dari konsep yang disebut “politik media”. Secara umum politik media dipahami sebagai upaya untuk mewujudkan kebebasan media, kebebasan informasi, dan kebebasan penyampaian ide dan pemikiran. Demikian pula konsep ini sering juga dipahami sebagai kajian kepentingan politik oleh aktor-aktor politik yang terkait dengan media. Dalam wacana akademis konsep politik media dapat dipahami setidaknya dalam tiga frame analisis (Donges, 2003: 1) Politik media sebagai kebijakan negara; 2) Politik media sebagai sistem jaringan perilaku antar aktor; 3) Politik media sebagai konvergensi ekonomi-politik.

## **B. Wacana Teun Van Dijk**

### **1. Pengertian Analisis Wacana Teun Van Dijk**

Menurut Van Dijk, wacana dapat berfungsi sebagai suatu pernyataan (*assertion*), pertanyaan (*question*), tuduhan (*accusation*), atau ancaman (*threat*). Wacana juga dapat digunakan atau mempersuasi orang lain untuk melakukan diskriminasi. (Sobur, 2009: 71) Van Dijk menggambarkan bahwa wacana mempunyai tiga dimensi yang terdiri dari teks, kognisi sosial, dan konteks sosial yang digabungkan ke dalam suatu kesatuan analisis. Dalam teks yang diteliti adalah bagaimana struktur teks dan strategi wacana yang dipakai untuk menegaskan suatu tema tertentu. Pada level kognisi sosial dipelajari proses produksi teks berita yang melibatkan kognisi individu penulis. Sementara itu aspek konteks sosial mempelajari bangunan wacana yang berkembang dalam masyarakat mengenai suatu masalah. (Eriyanto, 2001: 224)



Gambar 2. 1 Diagram Model Analisis Van Dijk

**Sumber: Eriyanto, 2001: 225**

Sementara itu, struktur wacana yang dikembangkan oleh Van Dijk dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Struktur Wacana Van Dijk

<b>Struktur</b>	<b>Metode</b>
<p><b>Teks</b></p> <p>Menganalisis bagaimana strategi wacana yang digunakan untuk menggambarkan seseorang atau peristiwa tertentu. Bagaimana strategi tekstual yang dipakai untuk memarjinalkan suatu kelompok, gagasan atau peristiwa tertentu.</p>	<p>Critical Linguistik</p>
<p><b>Kognisi Sosial</b></p> <p>Menganalisis bagaimana Kognisi penulis dalam memahami seseorang atau peristiwa tertentu yang akan ditulis</p>	<p>Wawancara Mendalam</p>
<p><b>Konteks Sosial</b></p> <p>Menganalisis bagaimana wacana yang berkembang dalam masyarakat, proses produksi dan reproduksi seseorang atau peristiwa digambarkan</p>	<p>Studi pustaka, penelusuran sejarah, dan wawancara</p>

**Sumber : Eriyanto, 2001: 225**

Teori analisis wacana model Teun Van Dijk ini banyak digunakan. Hal ini dikarenakan model Teun Van Dijk mengelaborasi elemen-elemen wacana sehingga bisa didayagunakan dan dipakai secara praktis. Untuk itu, model Teun Van Dijk ini yang menjadi dasar teori pada penelitian dalam pemecahan penulis pada teks, kognisi sosial, dan konteks sosial pemberitaan fatwa haram game PUBG dan sejenisnya sehingga dapat diketahui bagaimana ketiga dimensi tersebut dibangun oleh media Detik.com dalam pemberitaannya itu.

### C. Tinjauan Pustaka

Adapun beberapa tinjauan pustaka tersebut ialah:

1. Skripsi karya Aimatun Fauziyah, mahasiswa prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan judul “Kasus Korupsi Akil Muktar Dalam Berita Online Detikcom (Analisis Wacana Norman Fairclough)”. Menurut hasil penelitian ini menjelaskan bahwa media tidak lepas dari praktik ideologi kepemilikan media. Serta pemahaman terhadap Detikcom tidak hanya berbasis aspek uses (penggunaan) dan pemanfaatan media yang ada. Pada skripsi Aimatun ini menggunakan analisis wacana kritis milik Norman Fairclough. Persamaan dalam penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian dengan menggunakan analisis wacana kritis, serta media yang diteliti Detikcom. Dan dalam penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada berita yang akan diteliti. Aimatun meneliti kasus korupsi, sedangkan penulis mengenai fatwa haram gim.
2. Skripsi karya Jaffry Prabu Prakoso, Mahasiswa prodi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan Judul “Relasi Bahasa, Kuasa, dan Ideologi Tokoh Di Media (Analisis Wacana Isu Korupsi dalam Pemberitaan Dahlan Iskan Melawan Anggota Dewan Perwakilan Rakyat di Koran Tempo)”. Menurut hasil penelitian ini menjelaskan media ketika membuat berita memfokuskan diri terhadap

objek yang diberitakan yang memiliki nilai jual berita. Dalam kasus ini objek yang menonjol merupakan tokoh publik yaitu Dahlan Iskan. Persamaan dalam penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian dengan Analisa Wacana kritis. Sedangkan perbedaannya terdapat pada objek penelitian di mana Jeffry meneliti media koran Tempo, sedangkan penulis meneliti Detik.com.

3. Skripsi karya Tias Agnes Astuti, mahasiswi prodi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “Analisis Wacana Van Dijk Terhadap Berita “Sebuah Kegilaan di Simpang Kraft” di Majalah Pantau”. Menurut hasil penelitian secara keseluruhan teks “Sebuah kegilaan di Simpang Kraft” ini menerapkan 4 elemen jurnalisme sastrawi yang dikemukakan Tom Welfe dengan baik dan wacana model Van Dijk membantu dalam kontruksi wacana teks. Penelitian ini menggambarkan tentang bagaimana Majalah Pantau dalam mengkontruksi pemberitaan “Sebuah kegilaan di Simpang Karf”. Penelitian pada skripsi Tias ini menggunakan metode analisis wacana kritis milik Teun A. Van Dijk. Persamaan dalam penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian dengan menggunakan wacana kritis Teun Van Dijk. Sedangkan perbedaannya ialah objek penelitian skripsi Tias ialah Majalah Pantau, sedangkan objek penelitian penulis ialah Detikcom.

4. Skripsi Karya Siswoko, Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuludin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Surakarta dengan judul “Analisis Wacana Pemberitaan Pendirian Pabrik Semen Indonesia di Suaramerdeka.com (Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough)”. Menurut penelitian skripsi ini, dari segi analisis teks, didapati bahwa dalam mewacanakan pemberitaan pendirian pabrik semen di Rembang menunjukkan suaramerdeka.com relatif proposional dalam memberitakan pihak pro dan kontra semen kendeng. Persamaan dalam penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian dengan Analisi Wacana kritis. Sedangkan perbedaannya adalah dari segi objek penelitian yang diteliti Siswoko adalah suaramerdeka.com sedangkan penulis adalah detik.com dan juga dari segi konten berita penulis meneliti konten berita hukum agama.
5. Skripsi karya Vivi Suci Wulandari, mahasiswi prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “Kontruksi Media Cetak Terhadap Terorisme (Analisis Wacana Kritis Terhadap Pemberitaan Aksi Radikal di Solo Dalam Harian Kompas Edisi September 2012”. Menurut penelitian skripsi ini, kontruksi yang dibentuk oleh Harian Kompas tergambar secara jelas dan detail, yaitu apa saja aksi tindakan radikal tersebut. Sehingga pembaca mampu mengetahui tindakan-tindakan apa saja yang termasuk dalam

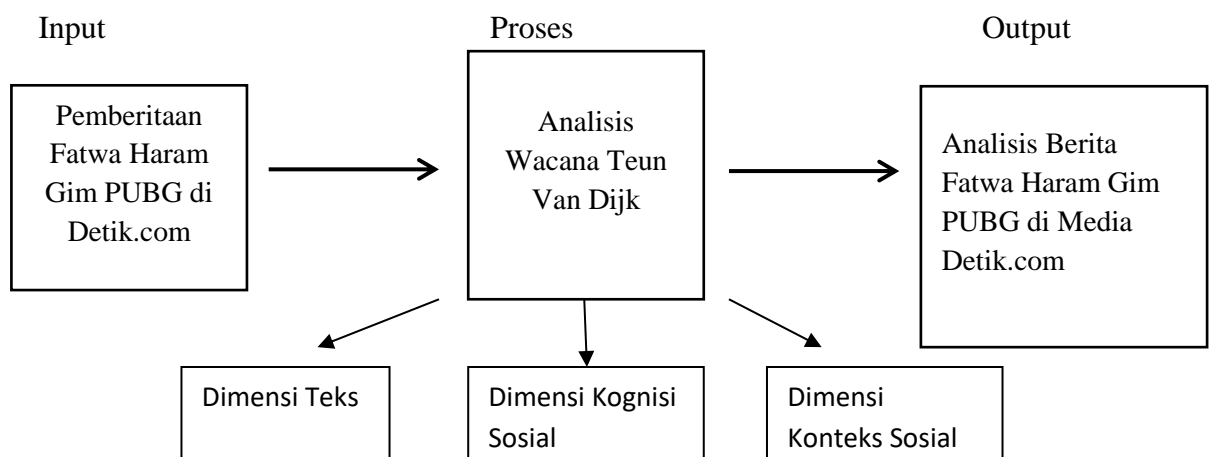


radikalisme. Persamaan dalam penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian dengan menggunakan analisis wacana kritis. Sedangkan perbedaannya adalah objek penelitian Vivi adalah Kompas, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan di Detikcom.

#### D. Kerangka Pemikiran

Untuk mempermudah dalam penyelesaian penelitian ini, maka dibutuhkan kerangka berpikiran untuk membantu menyelesaikannya. Penelitian ini mengacu pada proses pemuatan berita fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya di Aceh pada portal Detik.com.

Pada dasarnya, jurnalistik online seringkali tidak mengedepankan objektivitas pemberitaan. Untuk itu, penelitian ini akan terfokus pada bagaimana teks, kognisi sosial, dan konteks sosial dibangun oleh media Detik.com untuk mengetahui ideologi political media dari media Detik.com terhadap pemberitaan Fatwa Haram Gim PUBG dan sejenisnya di Aceh tersebut.



Gambar 2. 2. Kerangka Pemikiran

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Pendekatan Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif. Pendekatan kualitatif memusatkan perhatian pada prinsip-prinsip umum yang mendasari perwujudan sebuah makna dari gejala-gejala sosial dan budaya dengan menggunakan kebudayaan dari masyarakat yang bersangkutan untuk memperoleh gambaran kategori tertentu. (Burhan, 2006: 306)

Karakteristik dari pendekatan deskriptif-kualitatif adalah data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal itu disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti. (Moleong, 2013:11) Metode penelitian kualitatif ini juga sering disebut sebagai penelitian alamiah, karena penelitian kualitatif lebih menekankan pada kealamiah sumber datanya. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data tidak dipandu oleh teori, sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain. Berkaitan dengan hal itu, pada bagian ini jenis data yang dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan merupakan sumber data tertulis, foto, statistik. (Moleong, 2013:157)





sudah dapat dianalisis, kemudian pada minggu awal bulan Agustus 2020 laporan selesai.

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Adapun obyek penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah berita yang terkait dengan diputuskannya fatwa haram gim PUBG di Indonesia. Sedangkan subyek penelitian dalam penelitian ini adalah portal detik.com pada bulan Juni-Juli 2019.

Adapun pemberitaan wacana fatwa haram gim PUBG di portal Detik.com yang akan peneliti analisis, adalah:

1. Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Main Gim PUBG dan Sejenisnya ( Rabu 19 Juni 2019, 15:00 WIB)
2. Paparan Praktisi IT Ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram PUBG (Kamis 20 Juni 2019, 15:45 WIB)
3. Ulama Keluarkan Fatwa Haram, Anggota DPR Aceh Minta Gim PUBG Diblokir (Jum'at 21 Juni 2019, 17:08 WIB)
4. Saudi Gelar Turnamen PUBG, Ulama Aceh: Ukuran Kita Bukan Arab (Kamis 27 Juni 2019, 13:48 WIB)
5. Ada Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh, Ini Kata Menkominfo (Selasa 30 Juli 2019, 16:07 WIB)

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya:

##### **1) Observasi teks**

Observasi atau pengamatan langsung dilakukan pada teks berita yang akan diteliti. Dalam pengertian psikologi, observasi atau disebut dengan pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera.(Suharsimin, 2002 :133) Maka kegiatan observasi ini dilakukan dengan cara mencari dan menghimpun berita fatwa haram gim PUBG di Aceh.

##### **2) Dokumentasi**

Dokumentasi dapat dilakukan dengan mengumpulkan, membaca, dan mempelajari berbagai bentuk data tertulis (buku, teks berita, tesis, dan jurnal) yang terdapat di perpustakaan, internet, atau instansi lain yang dapat dijadikan analisis dalam penelitian ini. Peneliti mengumpulkan data yang berhubungan dengan analisis deskriptif-kualitatif dengan teori Teun Van Dijk.

##### **3) Wawancara**

Wawancara dilakukan sebagai metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari narasumbernya. (Mulyana, 2006: 35) Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur yang artinya wawancara dilakukan setelah menyusun

pertanyaan yang sudah siap terlebih dahulu. Wawancara ini dilakukan sebagai pendukung dalam analisis wacana Norman Fairclough.

Dalam hal ini, wawancara dilakukan kepada wartawan Detik.com biro Aceh yang dipegang oleh Agus Setyadi. Hal ini dikarenakan wartawan tersebut merupakan penulis kelima berita mengenai fatwa haram gim PUBGdi Aceh. Wawancara ini sangat diperlukan karena untuk mengetahui unsur dari dimensi teks.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Setelah pengumpulan data peneliti akan menganalisis data yang didapat. Analisis data yang dipakai oleh peneliti adalah analisis data deskriptif kualitatif dengan Teori Analisis wacana Teun Van Dijk. Deskriptif-kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* atau *snowbaal*, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan *makna* dari pada *generalisasi*. (Sugiyono, 2015: 15)

Sedang menurut ahli lain, deskriptif kualitatif adalah penelitian yang dilakukan menggunakan rumus statistik, dapat juga hanya statistik sederhana



dalam bentuk rerata, simpangan baku, tabulasi silang, dan disajikan dalam bentuk tabel, bagan atau grafis. Dari analisis dan tampilan data tersebut peneliti membuat interpretasi dalam bentuk narasi yang menunjukkan kualitas dari gejala atau fenomena yang menjadi objek penelitian. (Suharsimi,2010:30)

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa deskriptif kualitatif adalah metode analisis data yang mendiskripsikan gambaran secara fakta dan secara nyata sesuai data-data yang dikumpulkan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN ANALISA**

#### **A. Profil Dan Sejarah Berdirinya *Website Media Detik.com***

Situs berita Detik.com awalnya adalah proyek pribadi sebuah perusahaan penyedia jasa konsultasi, pengembangan dan pengelolaan web. Agronet Multicitra Siberkom yang disingkat Agrakom, untuk mensiasati kondisi perusahaan saat krisis ekonomi tahun 1997. Agrakom saat itu seperti banyak perusahaan lain yang juga menghadapi persoalan. Order jasa *website* terhenti, sementara proyek-proyek *ecommerce* yang sudah di tangan ditunda oleh klien. Padahal Agrakom yang berdiri Oktober 1995 dengan investasi yang lumayan besar. (Gunawan. 2017: 38)

Agrakom termasuk salah satu pelopor industri konten IT yang menysasar pasar internet yang mulai dikenal di Indonesia pada tahun 1993. Agrakom sempat beberapa kali mengecap manisnya bisnis itu dari beberapa klien besar seperti Kompas Gramedia yang meluncurkan Kompas Cyber Media untuk berita koran versi Internet atau PT. Tambang Timah Tbk. (Gunawan. 2017: 38)

Agrakom didirikan oleh Budiono Darsono dan teman-teman yang sebagian besar berlatar belakang Jurnalis, pada masa awal Agrakom berkantor diperkantoran stadion Lebak Bulus, namun berhasil menggaet sekitar 10 klien raksasa dari luar negeri. Antara lain : Philips (elektronik), Hair Buildir (properti), Anderson (*news*), Radio Extreme (konsultan Sekuritas), Inteldan AIM

Service. Umumnya klien tersebut perusahaan Amerika dan tidak memiliki kantor di Indonesia.

Sebagian besar perusahaan tersebut mempercayakan penggarapan dan pengembangan situs web mereka kepada Agrakom. Sebagian lainnya mengorder jasa pengembangan aplikasi. Semua kontak bisnis dilakukan melalui email dan telpon. Nilai proyek yang ditangani terus meningkat, awalnya hanya Rp 300 juta, lalu meningkat Rp 425 juta bahkan sempat sampai Rp 1 Miliar. Tapi puncak bisnis tersebut tak berlangsung lama, krisis Moneter 1997 menurunkan semuanya.

Menyikapi kondisi tersebut, kemudian Budiono Darsono (eks wartawan Detik), Yayan Sofyan (eks wartawan Detik), Abdul Rahman (eks wartawan Tempo) dan Didi Nugraha (tetangga rumah Budiono yang tinggal di Pamulan Tangerang) ini berpikir keras mencari konsep jasa baru yang tetap laku dalam situasi krisis. Dari serangkaian pertemuan nongkrong di berbagai tempat, akhirnya konsep itu ditemukan, yaitu sebuah media yang 100% berbasis internet dan memanfaatkan semaksimal mungkin keunggulannya, tersedia setiap saat dan interaktif. Maka berdirilah situs portal berita Detik.com. (Gunawan. 2017: 38)

## **B. Berita Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh pada Media Detik.com**

Pada bab ini akan dijabarkan mengenai hasil analisis wacana dari teks-teks berita yang di produksi oleh Detik.com, teks-teks berita tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis wacana Teun Van Dijk pada dimensi teks. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah teks-teks berita yang terdapat dalam arsip bulan Juni-Juli 2019.

Dari teks berita yang dipublikasikan dan terarsip dalam database media online Detik.com tersebut, terhitung tujuh berita mengenai fatwa haram gim PUBG di Aceh, namun peneliti hanya memilih lima dari ketujuh berita dengan alasan kelima berita ini merupakan berita utama yang disajikan oleh media Detik.com :

1. Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Main Gim PUBG dan Sejenisnya ( Rabu 19 Juni 2019, 15:00 WIB)
2. Paparan Praktisi IT Ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram PUBG (Kamis 20 Juni 2019, 15:45 WIB)
3. Ulama Keluarkan Fatwa Haram, Anggota DPR Aceh Minta Gim PUBG Diblokir (Jum'at 21 Juni 2019, 17:08 WIB)
4. Saudi Gelar Turnamen PUBG, Ulama Aceh: Ukuran Kita Bukan Arab (Kamis 27 Juni 2019, 13:48 WIB)
5. Ada Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh, Ini Kata Menkominfo (Selasa 30 Juli 2019, 16:07 WIB)

### C. Analisis Wacana Teun Van Dijk Terhadap Berita Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh pada Media Detik.com

Dalam studi wacana kritis Van Dijk, model konteks menjebatani antara struktur wacana dan struktu sosial pada semua tingkat analisis. (Haryatmoko, 2016: 80)

Berdasarkan analisis wacana kritis A Van Dijk, terdapat tiga strategi yang dapat digunakan dalam menganalisis struktur teks, yaitu: struktur makro (tematik), superstruktur (skematik), dan struktur mikro (sematik, sintaksis, dan retorik).

Tabel 4. 1. Elemen Analisis Struktur Teks Teun A Van Dijk

<p style="text-align: center;"><b>Struktur Makro</b></p> <p style="text-align: center;">Makna Global dari suatu teks/wacana yang dapat diamati dari topik/tema yang diangkat oleh suatu teks/wacana</p>
<p style="text-align: center;"><b>Superstruktur</b></p> <p style="text-align: center;">Kerangka suatu teks yang dapat diamati pendahuluan, isi, penutup, dan kesimpulan</p>
<p style="text-align: center;"><b>Struktur Mikro</b></p> <p style="text-align: center;">Makna lokal dari suatu teks yang dapat diamati dari pilihan kata, kalimat dan gaya yang dipakai oleh suatu teks/wacana</p>

Berikut akan dijelaskan satu persatu elemen wacana Teun Van Dijk yang diterapkan dalam dimensi teks/wacana sosial penelitian ini. (Eriyanto, 2006: 228-229).

Tabel 4. 2. Elemen Wacana Teks Teun A Van Dijk

Struktu Wacana	Hal yang diamati	Elemen
Struktur Makro	Tematik  Tema/topik yang dikedepankan dalam suatu berita	Topik
Superstruktur	Skematik  Bagaimana bagian dan urutan berita diskemakan dalam teks berita utuh	Skema
Struktur Mikro	1. Sematik  Makna yang ingin ditekankan dalam teks berita. Misal dengan memberi detil pada satu sisi atau	1. Latar, Detail, dan Maksud

	<p>membuat eksplisit satu sisi dan mengurangi detil sisi lain.</p> <p>2. Sintaksis</p> <p>Bagaimana kalimat (bentuk atau susunan) yang dipilih</p> <p>3. Stilistik</p> <p>Bagaimana pilihan kata yang dipakai dalam teks berita</p> <p>4. Retoris</p> <p>Bagaimana dan dengan cara apa penekanan dilakukan</p>	<p>2. Bentuk kalimat koherensi, dan kata ganti</p> <p>3. Leksikon/gaya bahasa</p> <p>4. Grafis, Metafora</p>
--	--	--

## 1. Analisis Struktur Teks

### a. Tematik

Analisis struktur teks melalui unsur ini, melihat gambaran umum maupun gagasan inti dan topik dalam pemberitaan di media. Sehingga unsur tematik ini melihat tentang gagasan utama ataupun topik yang sebenarnya diangkat oleh Detik.com terkait teks pemberitaan fatwa haram gim *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) di Aceh.

Berdasarkan hasil pengamatan dan temuan data penelitian yaitu berupa berita yang ditampilkan oleh Detik.com terkait fatwa haram gim *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG), yaitu:

#### 1) Berita pertama

Tabel 4. 3. Analisis Tematik Berita Pertama

Tema/Topik	Sub-Tema	Temuan
Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Main Gim PUBG dan Sejenisnya	Proses penetapan hukum haram bermain gim PUBG dan Sejenisnya	Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram bermain gim <i>Player Unknown's Battle Grounds</i> (PUBG) dan sejenisnya. Fatwa ini disetujui 47 ulama anggota MPU.



		<p>Sebelum mengeluarkan fatwa, MPU Aceh menggelar sidang paripurna ulama III tahun 2019 dengan tema 'Hukum &amp; Dampak Gim PUBG (<i>Player Unknown's Battle Grounds</i>) dan sejenisnya menurut fiqih Islam, Informasi Teknologi dan Psikologi'. Sidang digelar di Aula Tgk H Abdullah Ujong Rimba Sekretariat MPU Aceh sejak 17-19 Juni 2019.</p> <p>Menurut Faisal, ulama Aceh memutuskan mengharamkan bermain gim PUBG karena sejumlah alasan. Salah satu alasan yang disebutkan yaitu dapat membangkitkan semangat</p>
--	--	---

		<p>kebrutalan anak-anak dan orang yang bermain gim tersebut.</p> <p>Selain itu Faisal menyebut permainan itu dapat melahirkan perilaku yang tidak baik.</p>
--	--	---

Sumber: Olah data peneliti

Analisis struktur makro (tematik) Detik.com tentang ulama Aceh mengeluarkan fatwa haram main gim PUBG dan sejenisnya di Aceh pada hari Rabu, 19 Juni 2019. Pada Detik.com tema atau topik yang diangkat terkait berita tersebut, yaitu “Ulama Aceh menetapkan hukum haram gim PUBG dan sejenisnya”.

Terlihat dari pemilihan judul atau topik yang diangkat oleh Detik.com adalah representasi dari kronologi peristiwa penetapan hukum haram terhadap gim berbasis peperangan tersebut.

## 2) Berita kedua

Tabel 4. 4. Analisis Tematik Berita Kedua

Tema/Topik	Sub-Tema	Temuan
Paparan Praktisi IT Ini	Pendapat Ahli Informasi dan	Majelis Permusyawaratan Ulama

yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram	Teknologi (IT) yang menjadi pertimbangan pemutusan fatwa haram gim PUBG	(MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram bermain gim <i>Player Unknown's Battle Grounds</i> (PUBG) dan sejenisnya. Ternyata, sebelum mengeluarkan fatwa haram, MPU Aceh terlebih dulu meminta masukan dari praktisi informasi dan teknologi (IT) terkait sejarah hingga bahaya permainan tersebut.  Salah satu praktisi yang dimintai masukan adalah Direktur Eksekutif Masyarakat Informasi dan Teknologi (MIT), Teuku Farhan. Farhan mengatakan saat dilibatkan dalam sidang paripurna terkait Hukum & Dampak Gim PUBG sejenisnya menurut
---	---	---

		<p>fiqh Islam, dirinya sempat menampilkan dua video yang berisi permainan perang tersebut.</p> <p>Video yang ditampilkan Farhan diunduh dari Youtube. Video itu hasil unggahan pemain PUBG saat mereka memainkannya.</p> <p>"Menariknya, rata-rata dalam video itu ternyata membunuh 50 orang itu adalah prestasi bagi mereka. Nah, jika dikaitkan dengan penembakan di Selandia Baru jumlah yang meninggal juga sekitaran 50-an orang juga," kata Farhan saat ditemui</p>
--	--	--

		<p>wartawan di kompleks Kantor Arsip Aceh di Banda Aceh, Kamis (20/6/2019).</p> <p>Farhan mengatakan dalam gim yang ditampilkan dalam video itu juga terdapat kalimat-kalimat bernada teror. Salah satunya yaitu 'selamatkan diri anda masing-masing, saya tidak peduli'. Kalimat tersebut diucapkan berulang-ulang.</p>
--	--	--

Sumber: Olah data peneliti

Analisis struktur makro (tematik) Detik.com tentang paparan praktisi IT yang jadi pertimbangan ulama Aceh memutuskan hukum haram terhadap gim PUBG dan sejenisnya pada hari Kamis, 20 Juni 2019. Pada Detik.com tema atau topik yang diangkat terkait berita tersebut, yaitu “Paparasi Praktisi IT yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram”.

Terlihat dari pemilihan judul atau topik yang diangkat oleh Detik.com pada berita kedua di atas merupakan salah satu eksplisit para ahli terhadap penetapan hukum haram bermain gim PUBG dan sejenisnya dengan memperlihatkan video.

### 3) Berita ketiga

Tabel 4. 5. Analisis Tematik Berita Ketiga

Tema/Topik	Sub-Tema	Temuan
Ulama Keluarkan Fatwa Haram, Anggota DPR Aceh minta Gim PUBG diblokir	Implementasi fatwa haram gim PUBG	"Implementasi dari fatwa ini bisa diwujudkan dalam bentuk pencegahan atau pemblokiran (gim PUBG) oleh Kominsa maupun pihak penyedia layanan telekomunikasi (provider) di Aceh," kata Asrizal dalam keterangannya kepada detikcom, Jumat (21/6/2019).

		<p>Menurut Asrizal, fatwa yang dikeluarkan ulama Aceh harus dikawal dan disosialisasikan oleh pemerintah. Selain itu, Dinas Syariat Islam kabupaten/kota di Aceh, juga harus mengajak pihak terkait untuk mengeluarkan maklumat bersama terkait fatwa.</p> <p>Maklumat tersebut, jelasnya, dapat berbentuk surat edaran yang ditempel di tempat-tempat keramaian, salah satunya lokasi yang memiliki fasilitas internet. Jika edaran</p>
--	--	--

		tidak diindahkan, Asrizal menyarankan polisi syariat merazia ke warung-warung kopi.
--	--	--

Sumber: Olah data peneliti

Analisis struktur makro (tematik) Detik.com tentang anggota DPR Aceh minta gim PUBG diblokir pada Jum'at, 21 Juni 2019. Pada Detik.com tema atau topik yang diangkat terkait berita tersebut, yaitu "Implementasi fatwa haram gim PUBG".

Terlihat dari pemilihan judul atau topik yang diangkat oleh Detik.com pada berita ketiga di atas merupakan salah satu bentuk eksplisit dukungan dari salah satu pihak pemerintahan atau dalam hal ini anggota DPR Aceh terhadap hukum haram bermain gim PUBG dan sejenisnya dengan mengajak membuat maklumat dan mengusulkan pemblokiran gim PUBG di Aceh sebagai bentuk implementasi fatwa haram gim tersebut.

#### 4) Berita keempat

Tabel 4. 6. Analisis Tematik Berita Keempat



Tema/topik	Sub-Tema	Temuan
Saudi Gelar Turnamen PUBG, Ulama Aceh: Ukuran Kita Bukan Arab	Membandingkan antara Aceh dan Arab Saudi	<p>"Kita ukurannya bukan di Arab. Ukurannya kepada hukum agama, jadi berdasarkan pandangan agama dan dipadukan dengan kajian para ahli maka kita memfatwakan bahwa itu (PUBG) haram," kata Wakil Ketua Majelis Pemusyawaratan Ulama (MPU) Aceh, Teungku Faisal Ali saat dimintai konfirmasi wartawan, Kamis (27/6/2019).</p> <p>Menurutnya, kota di Arab Saudi yang terlihat Islamnya yaitu Mekkah dan Madinah.</p>

		<p>Sementara daerah di luar itu, jelas Faisal, sama seperti di Indonesia.</p> <p>"Terbayang di kita begitu kita bilang Arab Saudi itu orang Islam, orang saleh, tapi kalau kita lihat secara gamblang kepada keluarga kerajaan itu sudah tidak terbayang lagi," jelas Faisal.</p> <p>"Tapi bagi mereka yang tidak paham seakan-akan di Saudi itu negaranya muslim semuanya hukum yang berlaku di Saudi itu semua hukum Islam. Di Saudi itu Islamnya yang</p>
--	--	--

		nampak hanya di Mekkah dan Madinah sementara di luar lain itu sama seperti di Indonesia," beber pria yang akrab disapa Lem Faisal ini.
--	--	--

Sumber: Olah data peneliti

Analisis struktur makro (tematik) Detik.com tentang Arab Saudi gelar turnamen gim PUBG, Ulama Aceh: ukuran kita bukan Arab pada Kamis, 27 Juni 2019. Pada Detik.com tema atau topik yang diangkat terkait berita tersebut, yaitu “Membandingkan antara Aceh dengan Arab”.

Terlihat dari pemilihan judul atau topik yang diangkat oleh Detik.com pada berita keempat di atas merupakan salah satu bentuk eksplisit membandingkan pemerintah Aceh dengan Arab Saudi bahwa hukum haram yang ditetapkan oleh Ulama Aceh berkiblat kepada aturan hukum yang ada di Arab Saudi.

## 5) Berita kelima

Tabel 4. 7. Analisis Tematik Berita Kelima

Tema/Topik	Sub-Tema	Temuan
Ada Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh, Ini kata Menkominfo	Tanggapan Menkominfo mengenai fatwa Haram Gim PUBG di Aceh	Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Rudiantara mengaku melihatnya untuk Indonesia secara keseluruhan.  "Kita lihatnya untuk Indonesia secara keseluruhan. Kita bedakan. Di Islam, sesuatu yang berlebihan itu tidak baik. Makan pun kalau kekenyangan tidak baik," kata Rudiantara kepada wartawan di Balai Kota Banda Aceh, Selasa

		<p>(30/7/2019).</p> <p>Rudiantara mengaku sudah mengobrol dengan perguruan tinggi terkait permainan perang tersebut. Menurutnya, jika gara-gara bermain <i>gim</i> sampai <i>drop out</i> di kampus, itu menjadi tidak baik.</p> <p>"<i>Gim</i> ini jadi ajang prestasi e-Sport. Karena apa, di Asian Gim 2022 dipertandingkan. Siapa tahu <i>gamers</i>-nya dari Aceh. Tapi kalau berlebihan, saya tidak setuju," jelas pria yang akrab disapa Chief RA</p>
--	--	--

		<p>ini.</p> <p>Menanggapi maraknya anak-anak bermain <i>gim</i>,</p> <p>Rudiantara mengaku Kominfo beserta kementerian terkait sudah membuat klasifikasi permainan. Dalam aturan itu, diatur <i>gim</i> yang boleh dimainkan berdasarkan usia.</p> <p>"Kalau <i>gim</i> yang terhubung dengan internet boleh dilakukan (dimainkan) oleh orang yang usianya 13 tahun ke atas," bebernya.</p>
--	--	---

Sumber: Olah data peneliti

Analisis struktur makro (tematik) Detik.com tentang Ada Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh, Ini kata Menkominfo pada Selasa, 30 Juni 2019. Pada Detik.com tema atau topik yang diangkat terkait berita tersebut, yaitu “Tanggapan Menkominfo mengenai fatwa haram gim PUBG di Aceh”.

Terlihat dari pemilihan judul atau topik yang diangkat oleh Detik.com pada berita kelima di atas merupakan salah satu bentuk Implisit penolakan dari pemerintahan pusat atau dalam hal ini Menteri Komunikasi dan Informasi terhadap hukum haram bermain gim PUBG dan sejenisnya jika diterapkan di seluruh Indonesia yang terlihat dari perkataan menteri komunikasi dan informasi bahwa gim ini jadi ajang prestasi e-Sport. Karena apa, di Asian Gim 2022 dipertandingkan. Siapa tahu *gamers*-nya dari Aceh. Tapi kalau berlebihan, saya tidak setuju.

#### **b. Skematik**

Skematik memberikan tekanan bagian mana yang didahulukan dan bagian mana yang bisa kemudian sebagai strategi menyembunyikan informasi penting. Teks atau wacana pada umumnya mempunyai skema atau alur dari pendahuluan sampai akhir.

Langkah-langkah dalam skematik pada teks berita dilakukan dengan melihat judul, *lead* (teras berita), dan isi cerita dari berita (*story*).

1) Berita pertama

Tabel 4. 8. Analisis Skematik Berita Pertama

Judul	Lead	Isi Berita
Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Main Gim PUBG dan Sejenisnya	Banda Aceh - Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram bermain <i>gim Player            Unknown's Battle Grounds</i> (PUBG) dan sejenisnya. Fatwa ini disetujui 47 ulama anggota MPU.	1. Alur cerita yang dihadirkan oleh media Detik.com diawali dengan penyebutan organisasi ulama yang menetapkan hukum haram gim PUBG dan sejenisnya, kemudian uraian penjelasan permasalahan yang terjadi. 2. Detik.com hanya



		menghadirkan satu narasumber dalam berita tersebut yaitu ketua Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh Teungku Faizal Ali.
--	--	---

Sumber: Olah data peneliti

Analisis superstruktur (skematik) Detik.com tentang Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Main Gim PUBG dan Sejenisnya pada Rabu, 19 Juni 2019. Dalam analisis skematik terkait berita ulama Aceh dikeluarkan fatwa haram main gim PUBG dan sejenisnya di Detik.com, terlihat bahwa Detik.com menyajikan alur yang menceritakan alasan penetapan hukum haram bermain gim PUBG dan sejenisnya yang disetujui 47 Ulama. Namun, dalam berita tersebut Detik.com hanya menampilkan satu narasumber saja di mana narasumber tersebut merupakan ketua Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh bernama Teungku Faisal Ali. Dari penjelasan analisis skematik di atas terlihat bahwa media Detik.com memposisikan medianya sebagai sarana menyampaikan informasi bahwa ada hukum haram bermain gim PUBG di Aceh.

2) Berita kedua

Tabel 4. 9. Analisis Skematik Berita Kedua

Judul	Lead	Isi Berita
Paparan Praktisi IT Ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram	Banda Aceh - Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram bermain gim <i>Player Unknown's Battle Grounds</i> (PUBG) dan sejenisnya. Ternyata, sebelum mengeluarkan fatwa haram, MPU Aceh terlebih dulu meminta masukan dari praktisi informasi dan teknologi (IT) terkait sejarah hingga bahaya permainan tersebut.	1. Alur cerita yang dihadirkan oleh media Detik.com diawali dengan penyebutan organisasi ulama yang menetapkan hukum haram gim PUBG dan sejenisnya, kemudian uraian masukan dari praktisi informasi dan teknologi (IT) terkait sejarah hingga bahaya bermain gim PUBG. 2. Detik.com seperti berita

		<p>pertama hanya menghadirkan satu narasumber dalam berita tersebut yaitu praktisi informasi dan teknologi (IT) bernama Teuku Farhan.</p>
--	--	---

Sumber: Olah data peneliti

Analisis superstruktur (skematik) Detik.com tentang Paparan Praktisi IT Ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram pada Kamis, 20 Juni 2019. Dalam analisis skematik terkait berita Paparan Praktisi IT Ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram di Detik.com, terlihat bahwa Detik.com menyajikan alur yang menceritakan presentasi praktisi IT bernama Teuku Farhan ketika menjelaskan tentang bahaya bermain gim PUBG dengan menampilkan dua cuplikan video dari youtube pada saat sidang paripurna ulama III terkait Hukum & Dampak Gim PUBG sejenisnya menurut fiqh Islam. Namun, dalam berita tersebut Detik.com hanya menampilkan satu narasumber saja di mana narasumber tersebut merupakan praktisi IT dari Direktur Eksekutif

Masyarakat Informasi dan Teknologi (MIT), Teuku Farhan. Dari penjelasan analisis skematik di atas terlihat bahwa media Detik.com memposisikan medianya dalam mendukung keputusan hukum haram yang dilakukan oleh Ulama Aceh dengan memaparkan pendapat praktisi IT mengenai berbahayanya gim PUBG dan pelecehan simbol agama yang dilakukan oleh pembuat gim tersebut.

### 3) Berita Ketiga

Tabel 4. 10. Analisis Skematik Berita Ketiga

Judul	Lead	Isi Berita
Ulama Keluarkan Fatwa Haram, Anggota DPR Aceh minta Gim PUBG diblokir	Banda Aceh - Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram bermain gim <i>Player Unknown's Battle Grounds</i> (PUBG) dan sejenisnya. Setelah adanya fatwa, anggota DPR Aceh (DPRA) Asrizal H Asnawi meminta pemerintah memblokir permainan perang tersebut.	1. Alur cerita yang dihadirkan oleh media Detik.com diawali dengan penyebutan organisasi ulama yang menetapkan hukum haram gim PUBG dan sejenisnya, kemudian uraian implementasi fatwa haram yang

		<p>diusung oleh anggota DPR Aceh, Asrizal H Asnawi, dengan meminta pemerintah memblokir permainan perang tersebut.</p> <p>2. Detik.com seperti berita sebelumnya hanya menghadirkan satu narasumber dalam berita tersebut yaitu Anggota DPR Aceh, Asrizal H Asnawi.</p>
--	--	---

Sumber: Olah data peneliti

Analisis superstruktur (skematik) Detik.com tentang Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram, DPR Aceh Minta Gim PUBG

Diblokir pada Jum'at, 21 Juni 2019. Dalam analisis skematik terkait berita Ulama Aceh keluaran fatwa haram, DPR Aceh minta gim PUBG diblokir pada Detik.com, terlihat bahwa Detik.com menyajikan alur yang menceritakan Implementasi fatwa haram yang diusung anggota DPR Aceh bernama Asrizal H Asnawi yaitu dengan meminta pemerintah memblokir permainan perang tersebut, serta mengajak pihak terkait untuk mengawal dan mensosialisasikan fatwa haram tersebut, dengan mengeluarkan maklumat bersama terkait fatwa. Namun, dalam berita tersebut Detik.com hanya menampilkan satu narasumber saja di mana narasumber tersebut merupakan anggota DPR Aceh, Asrizal H Asnawi. Dari penjelasan analisis skematik di atas terlihat bahwa media Detik.com memposisikan medianya dalam mendukung keputusan hukum haram yang dilakukan oleh Ulama Aceh dengan memaparkan implementasi fatwa haram gim PUBG yang diusung anggota DPR Aceh, Asrizal H Asnawi.

#### 4) Berita keempat

Tabel 4. 11. Analisis Skematik Berita Keempat

Judul	Lead	Isi Berita
Saudi Gelar Turnamen PUBG, Ulama	Banda Aceh - Turnamen gim <i>Player Unknown's Battle Grounds</i> (PUBG) baru saja digelar di Arab	1. Alur cerita yang dihadirkan oleh media Detik.com

<p>Aceh: Ukuran Kita Bukan Arab</p>	<p>Saudi. Bagaimana respons Ulama Aceh yang lebih dahulu mengeluarkan fatwa haram permainan tersebut?</p>	<p>diawali dengan pertanyaan kepada Ulama Aceh mengenai respon mereka terhadap turnamen gim PUBG yang diadakan di Arab Saudi. 2. Detik.com seperti berita sebelumnya hanya menghadirkan satu narasumber dalam berita tersebut yaitu Ketua MPU Aceh, Teungku Faisal Ali.</p>
---	---	---

Sumber: Olah data peneliti

Analisis superstruktur (skematik) Detik.com tentang Saudi Gelar Turnamen PUBG, Ulama Aceh: Ukuran kita bukan Arab pada Kamis, 27 Juni 2019. Dalam analisis skematik terkait berita Saudi gelar turnamen PUBG, Ulama Aceh: Ukuran kita bukan Arab pada Detik.com, terlihat bahwa Detik.com menyajikan alur yang menceritakan respon dari Ulama Aceh mengenai pertandingan gim PUBG yang diadakan di Arab Saudi tersebut. Di mana para Ulama Aceh sudah lebih dahulu mengeluarkan fatwa haram untuk gim tersebut. Namun, dalam berita tersebut Detik.com hanya menampilkan satu narasumber saja di mana narasumber tersebut merupakan Ketua MPU Aceh, Teungku Faisal Ali. Dari penjelasan analisis skematik di atas terlihat bahwa media Detik.com memposisikan medianya mempunyai maksud membandingkan antara di Arab Saudi dengan di Aceh. Arab Saudi yang terkenal dengan ke-Islamannya sudah membuat turnamen gim PUBG tetapi di Aceh permainan haram.

##### 5) Berita Kelima

Tabel 4. 12. Analisis Skematik Berita Kelima

Judul	Lead	Isi Berita
Ada Fatwa Haram Gim	Banda Aceh - Majelis Permusyawaratan Ulama	1. Alur cerita yang dihadirkan oleh



PUBG di Aceh, Ini kata Menkominfo	(MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram terkait <i>gim Player Unknown's Battle Grounds</i> (PUBG). Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Rudiantara mengaku melihatnya untuk Indonesia secara keseluruhan.	media Detik.com diawali dengan penyebutan organisasi ulama yang menetapkan hukum haram gim PUBG dan sejenisnya, kemudian uraian tanggapan Menteri Komunikasi dan Informatika (PUBG) mengenai fatwa haram gim PUBG tersebut. 2. Detik.com seperti berita sebelumnya hanya menghadirkan satu narasumber dalam berita tersebut yaitu Menteri Komunikasi dan Informatika, Rudiantara.
---	---	--

A

Sumber: Olah data peneliti

Analisis superstruktur (skematik) Detik.com tentang Ada Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh, Ini kata Menkominfo pada Selasa, 30 Juni 2019. Dalam analisis skematik terkait berita ada fatwa haram gim PUBG di Aceh, ini kata Menkominfo pada Detik.com, terlihat bahwa Detik.com menyajikan alur yang menceritakan tanggapan Menteri Komunikasi dan Informatika, Rudiantara, mengenai fatwa haram gim PUBG di Aceh. Rudiantara menanggapi bahwa hukum tersebut tidak perlu diterapkan untuk seluruh Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dalam pernyataan beliau bahwa gim ini jadi ajang prestasi e-Sport. Karena apa, di *Asian Game* 2022 dipertandingkan. Siapa tahu *gamers*-nya dari Aceh. Tapi kalau berlebihan, saya tidak setuju. Untuk itu, Menanggapi maraknya anak-anak bermain gim, Rudiantara mengaku Kominfo beserta kementerian terkait sudah membuat klasifikasi permainan. Dalam aturan itu, diatur *gim* yang boleh dimainkan berdasarkan usia. Namun, dalam berita tersebut Detik.com hanya menampilkan

satu narasumber saja di mana narasumber tersebut merupakan Menteri Komunikasi dan Informatika, Rudiantara. Dari penjelasan analisis skematik di atas terlihat bahwa media Detik.com memposisikan medianya dalam menolak fatwa haram gim PUBG diterapkan untuk seluruh Indonesia melalui pernyataan Menkominfo bahwa gim PUBG jadi ajang prestasi dikarenakan akan dipertandingkan saat Asian Gim 2022. Media Detik.com juga menampilkan solusi lain untuk menangani maraknya para pemain di bawah umur yang memainkan gim tersebut.

### c. Semantik

Semantik atau makna yang ingin ditekankan dalam teks dapat dilihat dari beberapa hal seperti latar, detil, maksud, dan pra anggapan. Latar, detil, dan maksud berhubungan dengan informasi mana yang ditekankan dalam mendapatkan porsi yang lebih banyak. Sementara itu, elemen pra anggapan merupakan pernyataan yang digunakan untuk mendukung makna suatu teks.

#### 1) Berita pertama

Tabel 4. 13. Analisis Semantik Berita Pertama

Latar	Detil	Maksud	Pra-Anggapan

1. Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh menetapkan fatwa haram di Sekertariatan MPU Aceh.	1. Detik.co m memaparkan jumlah anggota ulama yang menyetujui hukum haram gim PUBG dan sejenisnya yaitu berjumlah 47 Orang.	Detik.com sebagai media terlihat jelas menyampaikan isi beritanya atau teks terkait Ulama Aceh mengeluarkan fatwa haram gim PUBG secara	Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan f atwa haram bermain <i>gim Player Unknown's Battle Grounds</i> (PUBG) dan sejenisnya. Fatwa ini disetujui 47 ulama anggota MPU. Ulama Aceh memutuskan mengharamkan bermain gim PUBG karena sejumlah alasan. Salah
2. Teungku Faisal Ali yang telah dimintai konfirmasi saat berada di lokasi.	2. Ketua Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh, Teungku Faisal Ali, menjelaskan alasan kenapa para Ulama Aceh memutuskan	2. Ketua Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh, Teungku Faisal Ali, menjelaskan alasan kenapa para Ulama Aceh memutuskan	2. Ketua Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh, Teungku Faisal Ali, menjelaskan alasan kenapa para Ulama Aceh memutuskan

	hukum haram gim tersebut.	ditetapkannya hukum tersebut.	satu alasan yang disebutkan yaitu dapat membangkitka n semangat kebrutalan anak-anak dan orang yang bermain gim tersebut.
--	------------------------------	----------------------------------	---

Sumber: Olah data peneliti

Analisis struktur mikro (semantik) pada pemberitaan pertama yang berjudul Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Gim PUBG dan Sejenisnya pada Rabu, 19 Juni 2019. Terlihat dari latar, detil, maksud, dan pra anggapan yang diuraikan pada tabel di atas, jelas bahwa Detik.com sesuai dengan judul beritanya Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Gim PUBG dan Sejenisnya, fokus menjelaskan tentang penetapan fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya yang disertai keterangan kenapa para ulama memutuskan mengharamkan gim tersebut pada Rabu 19 Juni 2019 di Aceh.

## 2) Berita kedua

Tabel 4. 14. Analisis Semantik Berita Kedua

Latar	Detil	Maksud	Pra-Anggapan
Praktisi Informasi dan Teknologi, Teuku Farhan, yang sedang menyampaikan pendapatnya kepada para Wartawan di Kantor Arsip Aceh.	Detik.com menampilkan keterangan praktisi IT Teuku Farhan secara lengkap.	Detik.com sebagai media terlihat jelas menyampaikan isi beritanya atau teks terkait paparan praktisi Informasi dan Teknologi (IT) Teuku Farhan yang jadi acuan Ulama Aceh menetapkan hukum haram gim PUBG. Teuku Farhan secara jelas dengan	Sebelum mengeluarkan fatwa haram, MPU Aceh terlebih dulu meminta masukan dari praktisi informasi dan teknologi (IT) terkait sejarah hingga bahaya permainan tersebut. Salah satu praktisi yang dimintai

		<p>menerangkan kepada khalayak bahwa permainan gim PUBG berbahaya dan menimbulkan semangat kebrutalan.</p>	<p>masukannya adalah Direktur Eksekutif Masyarakat Informasi dan Teknologi (MIT), Teuku Farhan. Farhan mengatakan saat dilibatkan dalam sidang paripurna terkait Hukum &amp; Dampak Gim PUBG sejenisnya menurut fiqh Islam, dirinya sempat</p>
--	--	--	--

			<p>menampilkan dua video yang berisi permainan perang tersebut.</p> <p>Farhan mengatakan dalam gim yang ditampilkan dalam video itu juga terdapat kalimat-kalimat bernada teror. Salah satunya yaitu 'selamatkan diri anda masing-</p>
--	--	--	--



			<p>masing, saya tidak peduli'.</p> <p>Kalimat tersebut diucapkan berulang-ulang.</p> <p>Sementara video kedua yang ditampilkann ya yaitu sebuah iklan PUBG yang menjelaskan profil sepucuk senjata dan cara bermainnya.</p> <p>Menurutnya, secara tidak langsung hal</p>
--	--	--	--

			ini melatih pengetahuan para pemain dan memberi informasi terkait senjata ke <i>gamers</i> .
--	--	--	--

Sumber: Olah data peneliti

Analisis struktur mikro (semantik) pada pemberitaan kedua yang berjudul Paparan Praktisi IT ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram PUBG pada Kamis, 20 Juni 2019. Terlihat dari latar, detil, maksud, dan pra anggapan yang diuraikan pada tabel di atas, jelas bahwa Detik.com sesuai dengan judul beritanya Paparan Praktisi IT ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram PUBG, fokus menjelaskan tentang pendapat praktisi Informasi dan Teknologi (IT) mengenai berbahayanya gim PUBG pada Kamis 20 Juni 2019.

### 3) Berita ketiga

Tabel 4. 15. Analisis Semantik Berita Ketiga

Latar	Detil	Maksud	Pra-Anggapan

Anggota Dewan Permusyawaratan Rakyat (DPR) Aceh, Asrizal H Asnawi, meminta gim PUBG diblokir dalam keterangannya saat di kantor.	Detik.com menampilkan keterangan anggota DPR Aceh, Asrizal H Asnawi, secara lengkap mengenai pendapatnya dalam mengimplementasi fatwa haram gim PUBG.	Detik.com sebagai media terlihat jelas menyampaikan isi beritanya atau teks terkait keterangan salah satu anggota DPR Aceh, Asrizal H Asnawi, yang meminta gim PUBG diblokir sebagai salah satu upaya implimentasi fatwa haram yang ditetapkan Ulama Aceh.	Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram bermain gim <i>Player Unknown's Battle Grounds</i> (PUBG) dan sejenisnya. Setelah adanya fatwa, anggota DPR Aceh (DPRA) Asrizal H Asnawi meminta pemerintah memblokir permainan
--	---	--	---

			perang tersebut.
--	--	--	---------------------

Sumber: Olah data peneliti

Analisis struktur mikro (semantik) pada pemberitaan ketiga yang berjudul Ulama Keluarkan Fatwa Haram, Anggota DPR Aceh minta Gim PUBG Diblokir pada Jumat, 21 Juni 2019. Terlihat dari latar, detil, maksud, dan pra anggapan yang diuraikan pada tabel di atas, jelas bahwa Detik.com sesuai dengan judul beritanya Ulama Keluarkan Fatwa Haram, Anggota DPR Aceh minta Gim PUBG Diblokir, fokus menjelaskan tentang keterangan anggota DPR Aceh yang meminta gim PUBG diblokir sebagai upaya implementasi fatwa haram gim PUBG pada Jumat 21 Juni 2019.

#### 4) Berita keempat

Tabel 4. 16. Analisis Semantik Berita Keempat

Latar	Detil	Maksud	Pra-Anggapan
Ketua Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh, Teungku Faisal Ali, merespon pertanyaan mengenai Arab Saudi yang mengadakan turnamen PUBG saat ditemui wartawan di kantor.	Detik.com menampilkan keterangan Ketua Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh, Teungku Faisal Ali, secara lengkap mengenai responnya ketika dimintai jawaban atas Arab Saudi yang membuat turnamen gim PUBG.	Detik.com sebagai media terlihat jelas menyampaikan isi beritanya atau teks terkait keterangan Ketua Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh, Teungku Faisal Ali, secara lengkap mengenai responnya ketika dimintai jawaban atas Arab Saudi yang membuat turnamen gim PUBG. Dan	Turnamen gim <i>Player Unknown's Battle Grounds</i> (PUBG) baru saja digelar di Arab Saudi. Bagaimana respons Ulama Aceh yang lebih dahulu mengeluarkan fatwa haram permainan tersebut? "Kita ukurannya bukan di Arab. Ukurannya kepada hukum agama, jadi

		<p>Detik.com</p> <p>mencoba</p> <p>membandingkan</p> <p>antara di Arab</p> <p>Saudi dan di</p> <p>Aceh.</p>	<p>berdasarkan</p> <p>pandangan</p> <p>agama dan</p> <p>dipadukan</p> <p>dengan kajian</p> <p>para ahli maka</p> <p>kita</p> <p>memfatwakan</p> <p>bahwa itu</p> <p>(PUBG) haram,"</p> <p>kata Wakil</p> <p>Ketua Majelis</p> <p>Pemusyawaratan</p> <p>Ulama (MPU)</p> <p>Aceh, Teungku</p> <p>Faisal Ali saat</p> <p>dimintai</p> <p>konfirmasi</p> <p>wartawan,</p> <p>Kamis</p> <p>(27/6/2019).</p>
--	--	---	--

Sumber: Olah data peneliti

Analisis struktur mikro (semantik) pada pemberitaan keempat yang berjudul Saudi Gelar Turnamen PUBG, Ulama Aceh: Ukuran kita bukan Arab pada Kamis, 27 Juni 2019. Terlihat dari latar, detil, maksud, dan pra anggapan yang diuraikan pada tabel di atas, jelas bahwa Detik.com sesuai dengan judul beritanya Saudi Gelar Turnamen PUBG, Ulama Aceh: Ukuran kita bukan Arab, fokus menjelaskan tentang bagaimana respon Ulama Aceh terhadap turnamen PUBG yang diadakan di Arab Saudi pada Kamis, 27 Juni 2019. Selain itu Detik.com mencoba menampilkan perbandingan antara Arab Saudi dengan di Aceh. Arab Saudi yang terkenal dengan ke-Islamannya sudah membuat turnamen PUBG tapi di Aceh permainan malah diharamkan.

#### 5) Berita kelima

Tabel 4. 17. Analisis Semantik Berita Kelima

Latar	Detil	Maksud	Pra-Anggapan
Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo), Rudiantara, menyampaikan	Detik.com menampilkan keterangan Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo),	Detik.com sebagai media terlihat jelas menyampaikan isi beritanya atau teks terkait keterangan	Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Rudiantara mengaku melihatnya

pendapatnya mengenai fatwa haram gim PUBG di Balai kota Banda Aceh	Rudiantara, secara lengkap mengenai tanggapannya atas fatwa haram gim PUBG yang ada di Aceh.	Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo), Rudiantara, secara lengkap mengenai tanggapannya atas fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya.	untuk Indonesia secara keseluruhan. "Kita lihatnya untuk Indonesia secara keseluruhan. Kita bedakan. Di Islam, sesuatu yang berlebihan itu tidak baik. Makan pun kalau kekenyangan tidak baik," kata Rudiantara kepada wartawan di Balai Kota Banda Aceh, Selasa (30/7/2019). Rudiantara mengaku sudah
--	--	---	--



			mengobrol dengan perguruan tinggi terkait permainan perang tersebut. Menurutnya, jika gara-gara bermain <i>gim</i> sa mpai <i>dropout</i> di kampus, itu menjadi tidak baik.
--	--	--	--

Sumber: Olah data peneliti

Analisis struktur mikro (semantik) pada pemberitaan keempat yang berjudul Ada fatwa haram gim PUBG di Aceh, Ini Kata Menkominfo pada Selasa, 30 Juni 2019. Terlihat dari latar, detil, maksud, dan pra anggapan yang diuraikan pada tabel di atas, jelas bahwa Detik.com sesuai dengan judul beritanya *Ada Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh, Ini Kata Menkominfo*, fokus menjelaskan tentang bagaimana tanggapan Menteri Komunikasi dan Informatika

(Menkominfo), Rudiantara, terhadap fatwa haram gim PUBG yang ditetapkan di Aceh pada Rabu, 19 Juni 2019. Dalam hal ini, Menkominfo, Rudiantara, bersikap abu-abu dalam menanggapi fatwa tersebut. Selain itu, Detik.com memilih Menkominfo sebagai narasumber, dikarenakan Menkominfo memiliki wewenang atas memblokir gim PUBG tersebut.

#### **d. Sintaksis**

Sintaksis yaitu terkait pilihan kata yang dilakukan oleh wartawan ataupun jurnalis dalam penggunaan kalimat diberitanya, seperti penggunaan bentuk kalimat, kata ganti, dan koherensinya.

##### **1) Berita pertama**

Bentuk kalimat yang digunakan dalam menjelaskan pemberitaan ulama aceh keluaran fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya yaitu berbentuk paragraf campuran (paragraf yang dimulai dengan mengemukakan topik kemudian diikuti kalimat-kalimat penjelas dan diakhiri dengan kalimat topik), atau dengan kata lain bahwa topik utama dari pemberitaan tersebut diuraikan pada awal dan akhir paragraf.

Koherensi yaitu kalimat dalam teks berita dari suatu kejadian yang digambarkan ataupun diuraikan menjadi bagian-bagian yang berhubungan dan berkaitan satu sama lain oleh

wartawan. Koherensi yang diamati dari berita tentang Ulama Aceh mengeluarkan fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya, yaitu:

“Banda Aceh - Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram bermain *gim Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) dan sejenisnya. Fatwa ini disetujui 47 ulama anggota MPU pada Rabu, (19/6/2019). Sebelum mengeluarkan fatwa, Ulama Aceh menggelar sidang paripurna ulama III tahun 2019 dengan tema 'Hukum & Dampak Gim PUBG (Player Unknown's Battle Grounds ) dan sejenisnya menurut fiqih Islam, Informasi Teknologi dan Psikologi'. Sidang digelar di Aula Tgk H Abdullah Ujong Rimba Sekretariat MPU Aceh sejak 17-19 Juni 2019.”

“Ulama Aceh memutuskan mengharamkan bermain gim PUBG karena sejumlah alasan. Salah satu alasan yang disebutkan yaitu dapat membangkitkan semangat kebrutalan anak-anak dan orang yang bermain gim tersebut. Selain itu, permainan tersebut dapat melahirkan perilaku yang tidak baik.”

Kata ganti yaitu pada unsur ini dapat dilihat penggunaan kata atau kalimat dari seorang wartawan dalam menulis beritanya. Sehingga dari unsur ini dapat dilihat pola memanipulasi bahasa yang dilakukan oleh wartawan serta sebagai alat yang menunjukkan bagaimana posisi dari wartawan tersebut. Contoh

penggunaan kata ganti di Detik.com terkait Ulama Aceh keluaran fatwa main gim PUBG dan sejenisnya, yaitu:

“Banda Aceh - Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram bermain gim *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) dan sejenisnya. Fatwa ini disetujui 47 ulama anggota MPU.”

“Ulama Aceh memutuskan mengharamkan bermain gim PUBG karena sejumlah alasan. Salah satu alasan yang disebutkan yaitu dapat membangkitkan semangat kebrutalan anak-anak dan orang yang bermain gim tersebut.”

Berdasarkan kutipan pada teks berita pertama di atas, kata ganti dari “fatwa” yaitu bermakna pada pendapat atau tafsiran pada suatu masalah yang berkaitan dengan hukum Islam dalam hal ini masalah gim PUBG dan sejenisnya yang memicu aksi terorisme.

Adapun pada teks kedua terdapat kata ganti yaitu “haram” yang bermakna terlarang dalam bermain gim PUBG. Dan kata ganti “Membangkitkan” yang sinonim dari kata tersebut ialah menimbulkan perilaku tidak baik terhadap pemain gim PUBG terutama anak-anak.

Dan terdapat juga kata ganti yaitu “kebrutalan” yaitu bermakna pada kekurangajaran anak-anak akibat bermain gim PUBG dan sejenisnya pada perilakunya sehari-hari atau bisa

bermakna kekejaman orang-orang akibat bermain gim PUBG dan sejenisnya yang menimbulkan aksi terorisme seperti yang terjadi di Selandia Baru.

## 2) Berita Kedua

Bentuk kalimat yang digunakan dalam menjelaskan pemberitaan Paparan Praktisi IT Ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram yaitu berbentuk paragraf argumentasi (paragraf yang menjelaskan berbagai keterangan dan alasan), atau dengan kata lain bahwa paragraf tersebut berisi pendapat dan alasan dari seseorang dalam hal ini pakar Informasi dan Teknologi (IT), Teuku Farhan.

Koherensi yaitu kalimat dalam teks berita dari suatu kejadian yang digambarkan ataupun diuraikan menjadi bagian-bagian yang berhubungan dan berkaitan satu sama lain oleh wartawan. Koherensi yang diamati dari berita tentang Paparan Praktisi IT Ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram, yaitu:

“Banda Aceh - Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram bermain gim *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) dan sejenisnya. Ternyata, sebelum mengeluarkan fatwa haram, MPU Aceh terlebih dulu meminta masukan dari praktisi informasi dan teknologi (IT) terkait sejarah hingga bahaya permainan tersebut.”

“Salah satu praktisi yang dimintai masukan adalah Direktur Eksekutif Masyarakat Informasi dan Teknologi (MIT), Teuku Farhan. Farhan mengatakan saat dilibatkan dalam sidang paripurna terkait Hukum & Dampak Gim PUBG sejenisnya menurut fiqh Islam, dirinya sempat menampilkan dua video yang berisi permainan perang tersebut.”

Kata ganti yaitu pada unsur ini dapat dilihat penggunaan kata atau kalimat dari seorang wartawan dalam menulis beritanya. Sehingga dari unsur ini dapat dilihat pola memanipulasi bahasa yang dilakukan oleh wartawan serta sebagai alat yang menunjukkan bagaimana posisi dari wartawan tersebut. Contoh penggunaan kata ganti di Detik.com terkait Paparan Praktisi IT Ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram, yaitu:

“Sementara video kedua yang ditampilkannya yaitu sebuah iklan PUBG yang menjelaskan profil sepucuk senjata dan cara bermainnya. Menurutnya, secara tidak langsung hal ini melatih pengetahuan para pemain dan memberi informasi terkait senjata ke *gamers*.”

“Kepada para ulama, Farhan juga mengaku memaparkan soal sejarah gim PUBG dan perkembangannya. Selain itu, permainan tersebut juga dinilai melecehkan beberapa simbol Islam.”

“Dan ini tidak *hoax* karena pihak PUBG sendiri meminta maaf sudah ada klarifikasinya kalau mereka akan mengganti simbol itu, ungkap farhan”.

Berdasarkan kutipan pada teks berita kedua di atas, kata ganti “sepucuk” yaitu bermakna pada penggolongan bilangan bagi senjata api pada iklan gim PUBG yang ditampilkan pakar IT, Teuku Frahan, dalam mengungkapkan pendapatnya di sidang paripurna Ulama III.

Adapun pada teks kedua terdapat kata ganti yaitu “memaparkan” yang sinonim dari kata tersebut adalah mengungkapkan atau menggambarkan soal sejarah gim PUBG dan perkembangannya.

Dan pada teks ketiga terdapat kata ganti yaitu “hoax” yaitu bermakna berita bohong, pada awal kalimat *hoax* terdapat kata “tidak” jadi maksudnya bahwa tidak ada berita bohong mengenai pelecehan terhadap simbol agama Islam.

### 3) Berita ketiga

Bentuk kalimat yang digunakan dalam menjelaskan pemberitaan Ulama Keluarkan Fatwa Haram, Anggota DPR Aceh minta Gim PUBG diblokir yaitu berbentuk paragraf persuasi (paragraf yang mengajak, membujuk, atau mempengaruhi), atau dengan kata lain bahwa paragraf tersebut

berisi ajakan dari seseorang dalam hal ini anggota DPR Aceh, Asrizal H Asnawi, untuk mengimplementasikan fatwa haram gim PUBG dengan memblokir gim dan mensosialisasikan fatwa haram gim PUBG tersebut dengan membuat maklumat.

Koherensi yaitu kalimat dalam teks berita dari suatu kejadian yang digambarkan ataupun diuraikan menjadi bagian-bagian yang berhubungan dan berkaitan satu sama lain oleh wartawan. Koherensi yang diamati dari berita tentang Ulama Keluarkan Fatwa Haram, Anggota DPR Aceh minta Gim PUBG diblokir, yaitu:

“Banda Aceh - Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram bermain gim *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) dan sejenisnya. Setelah adanya fatwa, anggota DPR Aceh (DPRA) Asrizal H Asnawi meminta pemerintah memblokir permainan perang tersebut.”

“Menurut Asrizal, fatwa yang dikeluarkan ulama Aceh harus dikawal dan disosialisasikan oleh pemerintah. Selain itu, Dinas Syariat Islam kabupaten/kota di Aceh, juga harus mengajak pihak terkait untuk mengeluarkan maklumat bersama terkait fatwa.”

Kata ganti yaitu pada unsur ini dapat dilihat penggunaan kata atau kalimat dari seorang wartawan dalam menulis beritanya. Sehingga dari unsur ini dapat dilihat pola memanipulasi bahasa



yang dilakukan oleh wartawan serta sebagai alat yang menunjukkan bagaimana posisi dari wartawan tersebut. Contoh penggunaan kata ganti di Detik.com terkait Ulama Keluarkan Fatwa Haram, Anggota DPR Aceh minta Gim PUBG diblokir, yaitu:

“Implementasi dari fatwa ini bisa diwujudkan dalam bentuk pencegahan atau pemblokiran (gim PUBG) oleh Kominsa maupun pihak penyedia layanan telekomunikasi (provider) di Aceh,” kata Asrizal dalam keterangannya kepada detikcom, Jumat (21/6/2019).”

“Menurut Asrizal, fatwa yang dikeluarkan ulama Aceh harus dikawal dan disosialisasikan oleh pemerintah. Selain itu, Dinas Syariat Islam kabupaten/kota di Aceh, juga harus mengajak pihak terkait untuk mengeluarkan maklumat bersama terkait fatwa.”

“Jadi ini bukan main-main, apalagi fatwa itu diterbitkan setelah melalui sidang paripurna MPU Aceh selama tiga hari. Tentu sudah dikaji dari semua sisi. Maka, sekarang tugas Dinas Syariat dan WH memastikan bahwa fatwa MPU ini harus ditegakkan, tidak boleh ada yang menganggap enteng, apalagi sampai melecehkan,” bebernya. Menurut Asrizal, MUI Pusat sudah mewacanakan untuk membuat fatwa terkait permainan gim PUBG.”

Berdasarkan kutipan pada teks berita ketiga di atas, kata ganti “implementasi” yaitu bermakna pada suatu tindakan atau pelaksana rencana yang telah disusun secara cermat dan rinci dalam hal ini fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya yang ditetapkan oleh ulama Aceh.

Adapun pada teks kedua terdapat kata ganti yaitu “maklumat” yang bermakna pemberitahuan atau pengumuman adanya fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya yang sudah berlaku sejak diputuskan pada Rabu, 19 Juni 2019 untuk wilayah Aceh.

Dan pada teks ketiga terdapat kata ganti yaitu “enteng” yang sinonim dari kata tersebut adalah menganggap ringan atau sepele fatwa tertentu, yang dalam hal ini fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya yang diputuskan ulama Aceh.

#### 4) Berita keempat

Bentuk kalimat yang digunakan dalam menjelaskan pemberitaan Saudi Gelar Turnamen PUBG, Ulama Aceh: Ukuran Kita Bukan Arab yaitu berbentuk paragraf argumentasi (paragraf yang menjelaskan berbagai keterangan dan alasan), atau dengan kata lain bahwa paragraf tersebut berisi pendapat dan alasan dari seseorang dalam hal ini ketua Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh, Teungku Faisal Ali, mengenai responnya terhadap

pertanyaan wartawan yang membandingkan antara Aceh dan Arab Saudi, yaitu ketika Arab Saudi telah mengadakan turnamen PUBG sementara Aceh mengharamkan gim PUBG tersebut.

Koherensi yaitu kalimat dalam teks berita dari suatu kejadian yang digambarkan ataupun diuraikan menjadi bagian-bagian yang berhubungan dan berkaitan satu sama lain oleh wartawan. Koherensi yang diamati dari berita tentang Saudi Gelar Turnamen PUBG, Ulama Aceh: Ukuran Kita Bukan Arab, yaitu:

“Banda Aceh - Turnamen gim *Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) baru saja digelar di **Arab Saudi**. Bagaimana respons Ulama **Aceh** yang lebih dahulu mengeluarkan fatwa haram permainan tersebut?.”

“Kita ukurannya bukan di Arab. Ukurannya kepada hukum agama, jadi berdasarkan pandangan agama dan dipadukan dengan kajian para ahli maka kita memfatwakan bahwa itu (PUBG) haram,” kata Wakil Ketua Majelis Pemusyawaratan Ulama (MPU) Aceh, Teungku Faisal Ali saat dimintai konfirmasi wartawan, Kamis (27/6/2019).”

Kata ganti yaitu pada unsur ini dapat dilihat penggunaan kata atau kalimat dari seorang wartawan dalam menulis beritanya. Sehingga dari unsur ini dapat dilihat pola manipulasi bahasa yang dilakukan oleh wartawan serta sebagai alat yang menunjukkan bagaimana posisi dari wartawan tersebut. Contoh

penggunaan kata ganti di Detik.com terkait Saudi Gelar Turnamen PUBG, Ulama Aceh: Ukuran Kita Bukan Arab, yaitu:

“Banda Aceh - Turnamen gim *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) baru saja digelar di **Arab Saudi**. Bagaimana respons Ulama **Aceh** yang lebih dahulu mengeluarkan fatwa haram permainan tersebut?”

Berdasarkan kutipan berita keempat di atas, kata ganti “respons” bermakna wartawan ingin mengetahui tanggapan atau jawaban dari ketua MPU Aceh mengenai perbandingan antara Arab Saudi dan Aceh. Hal ini dipertegas pula oleh wartawan dengan menebalkan kalimat “Aceh” dan “Arab Saudi”, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa wartawan menegaskan maksudnya untuk membandingkan kedua pemerintahan tersebut.

##### 5) Berita kelima

Bentuk kalimat yang digunakan dalam menjelaskan pemberitaan Ada Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh, Ini kata Menkominfo yaitu berbentuk paragraf argumentasi (paragraf yang menjelaskan berbagai keterangan dan alasan), atau dengan kata lain bahwa paragraf tersebut berisi pendapat dan alasan dari seseorang dalam hal ini Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo), Rudiantara, mengenai keterangannya terhadap fatwa haram bermain gim PUBG yang ada di Aceh.

Koherensi yaitu kalimat dalam teks berita dari suatu kejadian yang digambarkan ataupun diuraikan menjadi bagian-bagian yang berhubungan dan berkaitan satu sama lain oleh wartawan. Koherensi yang diamati dari berita tentang Ada Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh, Ini kata Menkominfo, yaitu:

“Banda Aceh - Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram terkait gim *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG). Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Rudiantara mengaku melihatnya untuk Indonesia secara keseluruhan.”

“Kita lihatnya untuk Indonesia secara keseluruhan. Kita bedakan. Di Islam, sesuatu yang berlebihan itu tidak baik. Makan pun kalau kekenyangan tidak baik,” kata Rudiantara kepada wartawan di Balai Kota Banda Aceh, Selasa (30/7/2019).”

“Rudiantara mengaku sudah mengobrol dengan perguruan tinggi terkait permainan perang tersebut. Menurutnya, jika gara-gara bermain gim sampai dropout di kampus, itu menjadi tidak baik.”

Kata ganti yaitu pada unsur ini dapat dilihat penggunaan kata atau kalimat dari seorang wartawan dalam menulis beritanya. Sehingga dari unsur ini dapat dilihat pola memanipulasi bahasa yang dilakukan oleh wartawan serta sebagai alat yang menunjukkan bagaimana posisi dari wartawan tersebut. Contoh

penggunaan kata ganti di Detik.com terkait Ada Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh, Ini kata Menkominfo, yaitu:

“Ulama Aceh mengaku mengeluarkan fatwa haram permainan perang tersebut tidak berpedoman ke Negeri Minyak.”

Berdasarkan kutipan berita kelima di atas, kata ganti “tidak berpedoman” yang bermakna tidak mengarah atau menuju ke Arab Saudi dalam menetapkan fatwa haram.

Leksikon yaitu merupakan elemen bagaimana seorang wartawan atau penulis melakukan pemilihan kata atas berbagai kemungkinan kata yang tersedia. Pemilihan kata tersebut tidak semata hanya kebetulan saja, tetapi bisa jadi mengandung unsur ideologis yang menunjukkan bagaimana pemakaian seseorang terhadap suatu fakta. (Eriyanto, 2001: 255) Leksikon yang diamati dalam pemberitaan Ada Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh, Ini kata Menkominfo, yaitu:

“Rudiantara mengaku sudah mengobrol dengan perguruan tinggi terkait permainan perang tersebut. Menurutnya, jika gara-gara bermain gim sampai dropout di kampus, itu menjadi tidak baik.”

“Gim ini jadi ajang prestasi e-Sport. Karena apa, di Asian Gim 2022 dipertandingkan. Siapa tahu gamers-nya dari Aceh. Tapi kalau berlebihan, saya tidak setuju,” jelas pria yang akrab disapa Chief RA ini.”

Berdasarkan kutipan berita di atas, pemilihan kata leksikonnya yaitu kata “dropout” memberi makna bahwa mahasiswa dikeluarkan dari kampus akibat bermain gim.

Sementara kata leksikon lainnya ialah “e-sport” memberi makna olahraga elektronik atau kategori perlombaan atau kompetisi cabang permainan berbasis elektronik internet. Dan untuk kata leksikon ketiga yaitu “*gamers*” memberi makna bahwa seseorang yang terampil dalam bermain permainan PUBG dan sejenisnya.

#### **e. Retoris**

Retoris berhubungan dengan bagaimana dan dengan cara apa penekanan dilakukan. Retoris dapat dilihat dari penggunaan grafis, dan metafora.

##### **1) Berita pertama**

Unsur grafis yang muncul dalam pemberitaan “Ulama Aceh keluarkan Fatwa haram main Gim PUBG dan Sejenisnya” ini diantaranya foto tangan orang memegang gawai yang akan bermain permainan PUBG di bagian atas berita, dibawah judul.

Gambar ini dimaksudkan sebagai ilustrasi yang sesuai dengan judul berita. Dari hal ini, pembuat berita bermaksud menyampaikan pesan agar warga Aceh tidak bermain gim PUBG, yang sudah ditetapkan hukum haramnya.

Metafora adalah bentuk pengungkapan pesan melalui kiasan atau ungkapan. Metafora ini dimaksudkan sebagai ornamen atau bumbu dari suatu berita. (Eriyanto, 2001:259) Metafora dalam berita Ulama Aceh keluaran Fatwa haram main Gim PUBG dan Sejenisnya, yaitu:

“Selain itu Faisal menyebut permainan itu dapat *melahirkan* perilaku yang tidak baik. Dia juga menyebutkan 47 anggota MPU sepakat akan hasil sidang.”

## 2) Berita kedua

Unsur grafis yang muncul dalam pemberitaan “Paparannya Praktisi IT Ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram” ini diantaranya foto tangan orang memegang gawai yang akan bermain permainan PUBG di bagian atas berita, dibawah judul. Untuk gambar ilustrasi pada berita kedua ini menurut peneliti tidak sesuai dengan judul pemberitaan. Dari hal ini, peneliti menyimpulkan bahwa gambar tersebut hanya pelengkap saja yang dibuat oleh wartawan.



Metafora adalah bentuk pengungkapan pesan melalui kiasan atau ungkapan. Metafora ini dimaksudkan sebagai ornamen atau bumbu dari suatu berita. (Eriyanto, 2001:259) Metafora dalam berita Paparan Praktisi IT Ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram, yaitu:

“Menariknya, rata-rata dalam video itu ternyata membunuh 50 orang itu adalah *prestasi* bagi mereka. Nah, jika dikaitkan dengan penembakan di Selandia Baru jumlah yang meninggal juga sekitaran 50-an orang juga,” kata Farhan saat ditemui wartawan di kompleks Kantor Arsip Aceh di Banda Aceh, Kamis (20/6/2019).”

### 3) Berita ketiga

Unsur grafis yang muncul dalam pemberitaan “Ulama Keluarkan Fatwa Haram, Anggota DPR Aceh minta Gim PUBG diblokir” ini diantaranya foto tangan orang memegang gawai yang akan bermain permainan PUBG dibagian atas berita, dibawah judul. Untuk gambar ilustrasi pada berita ketiga ini menurut peneliti tidak sesuai dengan judul pemberitaan. Dari hal ini, peneliti menyimpulkan bahwa gambar tersebut hanya pelengkap saja yang dibuat oleh wartawan.

Metafora adalah bentuk pengungkapan pesan melalui kiasan atau ungkapan. Metafora ini dimaksudkan sebagai

ornamen atau bumbu dari suatu berita. (Eriyanto, 2001:259)

Metafora dalam berita Ulama Keluarkan Fatwa Haram, Anggota DPR Aceh minta Gim PUBG diblokir, yaitu:

“Menurut Asrizal, fatwa yang dikeluarkan ulama Aceh harus *dikawal* dan disosialisasikan oleh pemerintah. Selain itu, Dinas Syariat Islam kabupaten/kota di Aceh, juga harus mengajak pihak terkait untuk mengeluarkan maklumat bersama terkait fatwa.”

#### 4) Berita keempat

Unsur grafis yang muncul dalam pemberitaan “Saudi Gelar Turnamen PUBG, Ulama Aceh: Ukuran Kita Bukan Arab” ini diantaranya foto tangan orang memegang gawai yang akan bermain permainan PUBG di bagian atas berita, dibawah judul. Untuk gambar ilustrasi pada berita keempat ini menurut peneliti tidak sesuai dengan judul pemberitaan. Dari hal ini, peneliti menyimpulkan bahwa gambar tersebut hanya pelengkap saja yang dibuat oleh wartawan.

Metafora adalah bentuk pengungkapan pesan melalui kiasan atau ungkapan. Metafora ini dimaksudkan sebagai ornamen atau bumbu dari suatu berita. (Eriyanto, 2001:259)

Metafora dalam berita Saudi Gelar Turnamen PUBG, Ulama Aceh: Ukuran Kita Bukan Arab, yaitu:

“Terbayang di kita begitu kita bilang Arab Saudi itu orang Islam, orang saleh, tapi kalau kita lihat secara gamblang kepada keluarga kerajaan itu sudah tidak terbayang lagi,” jelas Faisal.”

#### 5) Berita kelima

Unsur grafis yang muncul dalam pemberitaan “Ada Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh, Ini kata Menkominfo” ini diantaranya foto menteri Komunikasi dan Informatika yang sedang membuka mulut ketika berbicara didepan awak media di bagian atas berita, dibawah judul. Gambar ini dimaksudkan sebagai ilustrasi yang sesuai dengan judul berita.

Metafora adalah bentuk pengungkapan pesan melalui kiasan atau ungkapan. Metafora ini dimaksudkan sebagai ornamen atau bumbu dari suatu berita. (Eriyanto, 2001:259) Metafora dalam berita Ada Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh, Ini kata Menkominfo, yaitu:

“Kita lihatnya untuk Indonesia secara keseluruhan. Kita bedakan. Di Islam, sesuatu yang berlebihan itu tidak baik. Makan pun kalau kekenyangan tidak baik,” kata Rudiantara kepada wartawan di Balai Kota Banda Aceh, Selasa (30/7/2019).”

“Ulama Aceh mengaku mengeluarkan fatwa haram permainan perang tersebut tidak berpedoman ke Negeri Minyak.”

## 2. Analisis Kognisi Sosial

Selain menganalisis teks, dalam analisis wacana juga penting untuk mengamati analisis kognisi sosial, yakni bagaimana suatu teks itu bisa diproduksi. Karena teks berita merupakan suatu hasil dari buah pemikiran wartawan. Segala konsep yang ada terlebih dulu akan melewati tahap pemikiran konsep dari para pelaku media. Dalam analisis wacana Van Dijk, kognisi sosial terutama dihubungkan dengan proses produksi berita. Titik kunci dalam memahami produksi berita adalah dengan meneliti proses terbentuknya teks. Proses terbentuknya teks ini tidak hanya bermakna bagaimana suatu teks itu dibentuk, proses ini juga memasukkan informasi bagaimana peristiwa itu ditafsirkan, disimpulkan, dan dimaknai oleh wartawan. (Eriyanto, 2001: 266)

Penulis melakukan wawancara melalui via Whattupp messenger dengan Agus Setyadi selaku wartawan dan biro Detik.com di Aceh mengatakan bahwa gaya pemberitaan dari media Detik.com yaitu berpegang pada gaya penulisan media online yang cepat, penulisan yang pendek-pendek dan berita berkelanjutan, karena pembaca media online yang berbeda dengan pembaca media komersil seperti koran, atau majalah.

“Di media online kita butuh kecepatan dan beritanya pendek-pendek. Itu karena pembaca media online beda dengan pembaca koran yang khusus meluangkan waktu untuk membaca koran. Kalau pembaca media online ini kan bisa dibilang pembaca yang buru-buru. Kalau

beritanya panjang, orang malas bacanya. Nah kenapa setiap berita cuma satu narasumber, karena saya begitu mendapat satu narasumber langsung membuat beritanya. Untuk narasumber berikutnya, akan dibuat di dalam beritanya selanjutnya. Gaya ini berbeda dengan di koran. Kalau koran wartawannya punya waktu lebih panjang untuk membuat berita dan untuk satu berita punya satu tempat di koran sehingga beritanya harus utuh dengan banyak narasumber.”

Sedangkan untuk mekanisme pemberitaan di Detik.com, melalui hasil wawancara dengan Agus Setyadi. Ia mengatakan bahwa mekanisme pemberitaannya yaitu wartawan di lapangan memberitahu koordinator liputan untuk meliput sebuah isu atau peristiwa yang terjadi di wilayah liputannya, lalu ditulis guna jadi berita kemudian dikirim ke redaksi via email.

“Mekanismenya yaitu wartawan di lapangan memberitahu koordinator liputan untuk meliput sebuah kegiatan. Setelah diliput kemudian mengolahnya menjadi berita, lalu dikirim ke redaksi via email.”

Dalam media Detik.com, untuk menentukan layak tidaknya berita dimuat tidak melalui rapat redaksi terlebih dahulu. Keputusan layak tidaknya berita dimuat merupakan kehendak dari redaktur, dan untuk rapat redaksi hanya digunakan untuk menentukan isu atau peristiwa apa yang akan diberitakan. Hal ini seperti yang dijelaskan Agus Setyadi bahwa,

“Yang menentukan layak dimuat atau tidak itu redaktur atau koordinator liputan. Di media online, tidak ada rapat redaksi untuk menentukan layak atau tidaknya sebuah berita layak dimuat. Krna berita yang dikirim wartawan ada setiap menit. Jadi redaktur yang bakal memilih apakah sebuah berita yang dikirim wartawan di lapangan itu layak dimuat atau tidak. Rapat redaksi paling dibikin untuk menentukan isu apa yang bakal diliput.”

Agus Setyadi juga yang menulis seluruh berita mengenai fatwa haram gim PUBG di Aceh, total ada lima berita. Terkait dengan pengangkatan berita mengenai fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya di Aceh, Agus yang telah bergabung dengan Detik.com sejak Oktober 2013 ini mengatakan bahwa berita ini ditulis karena menarik dan pasti ramai karena sedang banyak peminat gimnya dan dimainkan oleh orang beragam usia.

“Bagi media, fatwa haram gim PUBG adalah sebuah hal menarik karena pada saat itu gim tersebut sedang ngetrend dan dimainkan oleh orang beragam usia. Di Aceh, waktu itu hampir semua tempat ada orang-orang yang bermain PUBG hingga berjam-jam. Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh kemudian membuat sebuah fatwa yang intinya mengharamkan permainan PUBG dan sejenisnya. Dari segi jurnalistik, itu merupakan sebuah isu yang menarik karena fatwa dikeluarkan di tengah-tengah banyaknya orang 'kecanduan' gim PUBG. Tentunya, berita adanya fatwa itu perlu disampaikan ke publik

terlepas kemudian menimbulkan pro dan kontra di kalangan masyarakat. Alasan lainnya membuat berita itu, karena isu tentang fatwa ini sudah pasti ramai pembaca dan kalau gak salah baru pertama di Indonesia. Beberapa berita tentang fatwa haram PUBG yang dimuat di Detik.com termasuk ke dalam berita yang banyak dibaca orang pada hari itu.”

Dalam edisi 19 Juni-30 Juni 2019, berita-berita mengenai fatwa haram di media online Detik.com dalam menentukan sudut pandang adalah wewenang wartawan sendiri. Tidak ada agenda setting dalam menerbitkan berita tersebut. berita disuguhkan sesuai dengan apa yang disampaikan narasumber.

“Dalam berita tersebut tidak ada agenda setting yang ada terapkan. Saya menyuguhkan berita sesuai dengan apa yang disampaikan narasumber. Saya membiarkan masyarakat menyimpulkan sendiri bagaimana fatwa itu.” Namun peneliti beranggapan bahwa media Detik.com condong memberitakan yang mendukung saja terhadap adanya fatwa haram tersebut dengan disajikannya berita-berita yang narasumbernya diambil dari kalangan pemerintahan yang mendukung adanya fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya tersebut seperti anggota dewan dan para pakar ahli. Sehingga timbul pro dan kontra dikalangan masyarakat. Hal ini, disampaikan oleh agus sebagai berikut:

“Waktu itu saya mencari narasumber yang pro dan kontra sehingga beritanya lebih berwarna. Namun karena fatwa tersebut yang membuatnya adalah ulama, narasumber pada cari aman. Jadinya, beritanya kebanyakan adalah narasumber pro bahkan Menkominfo pun bersikap abu-abu terkait fatwa tersebut.”

Dari data yang didapatkan dari proses wawancara, penulis berita berpendapat bahwa media Detik.com memposisikan medianya itu tidak mendukung dan tidak menolak tentang adanya fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya yang ada di Aceh. Namun dari kelima berita yang diambil peneliti empat diantaranya narasumber yang mendukung adanya fatwa haram gim PUBG. Hal ini diperlihatkan dari perkataan Agus :

“Saya memposisikan detikcom terkait fatwa tersebut tidak mendukung dan tidak menolak. Tapi saya hanya menyampaikan fakta bahwa ini lho hukum bermain gim PUBG di Aceh. Terlepas itu adanya pro-kontra” Selain itu, untuk pemberitaan mengenai Saudi gelar Turnamen PUBG, Ulama Aceh : Ukuran kita bukan Arab. Peneliti mendapatkan jawaban bahwa penulis memiliki maksud ingin membandingkan antara Aceh dengan Arab Saudi. Arab Saudi yang terkenal dengan ke-islamannya sudah membuat turnamen PUBG tapi di Aceh permainan haram. Hal ini diperlihatkan dari perkataan Agus:

“Itu sebenarnya saya mau menampilkan perbandingan antara di Arab Saudi dengan di Aceh. Arab Saudi yang terkenal dengan ke-



islamannya sudah membuat turnamen PUBG tapi di Aceh permainan haram. Nah ketika saya coba minta tanggapan ulama, mereka bilang tidak berpatokan ke Arab Saudi. Tapi fatwa dibuat berdasarkan pandangan agama dan dipadukan dengan kajian para ahli. Dan di judul itu, saya pakai kutipan yang disampaikan oleh ulama yang menjadi narasumber dalam berita.”

Penulis berita tersebut memaparkan bahwa dalam penyampaian berita tidak ada kepentingan lain selain memberitakan fakta dan fatwa haram itu adalah isu yang menarik. Namun, dalam pemaparannya penulis dalam menulis berita ada tujuan tersirat yang ingin dicapai oleh penulis berita. Pertama adalah memang penulis berita ingin menerbitkan berita tersebut, Kedua adalah penulis berita berkeinginan untuk menaikkan rating media dan Ketiga adalah ada maksud tersirat yaitu untuk memarjinalkan kelompok sebagai contoh adalah perbandingan antara Arab Saudi dan Aceh.

“Tidak ada. Saya hanya memberitakan karena itu fakta dan fatwa soal haram PUBG itu adalah sebuah isu yang menarik”

Data-data yang dipaparkan di atas dapat ditarik benang merah bahwa penulis membuat berita tentang fatwa haram gim PUBG dengan tujuan untuk menarik pembaca dengan isu yang sedang naik pada saat itu, diharapkan bisa mendapatkan respon yang cukup banyak dari pembaca serta laman berita Detik.com dapat dikunjungi banyak pembaca pada saat itu. Selain itu penulis memiliki pemikiran bahwa

dengan adanya berita yang mereka terbitkan sudah pasti ramai oleh pembaca terlepas dari hal-hal yang menyebabkan pro dan kontra akibat berita yang diterbitkan. Sebagai contoh komunitas gim di Aceh yang sempat melakukan konferensi pers karena kecewa dengan diputuskannya fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya, akan tetapi tidak diberitakan oleh media Detik.com.

“Tanggapan dari masyarakat pasti ada pro-kontra. Komunitas *gamers* di Aceh sempat mengeluarkan pernyataan di dalam konferensi pers bahwa mereka kecewa dengan fatwa tersebut.”

Kesimpulan sementara peneliti dari hal-hal di atas adalah bahwa media Detik.com melalui berita fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya ini memiliki kepentingan yaitu media memanfaatkan berita yang baru pertama kali di Indonesia ini untuk menarik masyarakat untuk membaca dan berkunjung kelaman media Detik.com dengan menyajikan isi berita yang memprovokasi salah satu contohnya pada berita kedua dengan judul Ulama Keluarkan Fatwa Haram, Anggota DPR Aceh Minta Gim PUBG Diblokir, pada berita tersebut media Detik.com menyajikan perkataan yang disampaikan anggota DPR Aceh mengenai tindakannya merealisasikan fatwa haram gim tersebut yaitu kami bersyukur Aceh sudah memfatwakannya. Kita berharap Menkominfo menangkap baik ide ini, agar mau memblokir gim ini untuk wilayah Indonesia. Selain itu media memanfaatkan kondisi ini untuk mencari keuntungan yang lebih dengan viralnya berita ini, meskipun daripihak penulis berita

memposisikan media Detik.com tidak mendukung dan tidak menolak fatwa haram tersebut diputuskan.

### **3. Analisis Konteks Sosial**

Dimensi terakhir analisis Van Dijk adalah analisis sosial. Menurut Guy Cock, konteks merupakan salah satu dari tiga hal yang sentral dalam wacana. Ia berpendapat bahwa konteks memasukkan semua situasi dan hal yang berada di luar teks dan mempengaruhi pemakaian bahasa. (Eriyanto 2009: 9) Analisis sosial (konteks sosial) berkaitan dengan latar, peristiwa, atau kondisi sosial yang terjadi saat itu.

Wacana yang diangkat dalam penulisan berita ini menekankan kepada bahayanya bermain gim peperangan seperti PUBG sehingga membuat ulama Aceh memutuskan memfatwa haramkan gim PUBG dan sejenisnya di wilayah Banda Aceh. Fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya sangat menyita perhatian publik. Tentunya perlu perhatian khusus untuk menyikapi fenomena ini.

Berita mengenai keagamaan tentunya memiliki sisi menarik tersendiri dalam pandangan setiap media. Apalagi pada tahun 2019 terdapat beberapa peristiwa yang menyangkut keagamaan seperti kasus pelecehan agama, rasisme yang terjadi di China, dan terorisme yang ada di Selandia baru yang menewaskan 50 orang ketika Sholat Dhuhur. Begitu pula hal nya dalam hal mengenai fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya ini. Fatwa haram gim PUBG adalah sebuah hal menarik

karena pada saat itu gim tersebut sedang ngetrend dan dimainkan oleh orang beragam usia. Pada Maret 2019, MUI Jawa Barat sudah mewacanakan fatwa haram gim PUBG dikarenakan peristiwa terorisme yang terjadi di Selandia Baru terjadi akibat pengaruh gim tersebut. Sampai saat ini, fatwa haram yang diusulkan MUI Jawa Barat masih dalam tahap kajian semata. Dua bulan kemudian, berita mengenai fatwa haram kembali muncul. Tepat pada tanggal 19 Juni 2019, berita fatwa haram kali ini ada di wilayah Banda Aceh. Dan fatwa haram di Aceh sudah diputuskan.

Seperti yang kita ketahui Banda Aceh merupakan wilayah di Indonesia yang menjunjung syariat Islam. Di Aceh, waktu itu hampir semua tempat ada orang-orang yang bermain PUBG hingga berjam-jam. (Wawancara dengan Agus Setyadi) Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh kemudian membuat sebuah fatwa yang intinya mengharamkan permainan PUBG dan sejenisnya. Alasannya membangkitkan semangat kebrutalan anak-anak dan orang yang bermain gim tersebut. Dari segi jurnalistik, itu merupakan sebuah isu yang menarik karena fatwa dikeluarkan di tengah-tengah banyaknya orang 'kecanduan' gim PUBG. Tentunya, berita adanya fatwa itu perlu disampaikan ke publik terlepas kemudian menimbulkan pro dan kontra di kalangan masyarakat. (Wawancara dengan Agus Setyadi via WA)

Dengan adanya fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya ini, ada masyarakat yang pro dengan diputuskannya fatwa haram gim PUBG di

Aceh yang menamakan kelompok tersebut Aliansi Masyarakat Pengawal Fatwa Ulama (AMPF), sementara itu untuk masyarakat yang kontra merupakan kalangan *gamers* di Aceh yang menggantungkan hidup melalui gim ini. Hal ini ditegaskan dalam pernyataan Agus Setyadi ketika peneliti menanyakannya:

“Tanggapan dari masyarakat pasti ada pro-kontra. Komunitas *gamers* di Aceh sempat mengeluarkan pernyataan di dalam konferensi pers bahwa mereka kecewa dengan fatwa tersebut. Tapi ada juga sekelompok masyarakat yang menamakan dirinya Aliansi Masyarakat Pengawal Fatwa Ulama Aceh (AMPF) mendukung fatwa yang dibuat MPU.”

Meskipun demikian, fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya sampai saat ini masih berlaku. Dan masyarakat Aceh yang dulu ramai memainkan gim PUBG dan sejenisnya kini sudah mulai meninggalkan bermain gim tersebut. hal ini diperjelas dalam pernyataan Agus Setyadi ketika peneliti menanyakannya:

“Fatwa haram permainan gim PUBG dan sejenisnya tetap berlaku, jumlah pemain gim PUBG terlihat sudah mulai berkurang khususnya di Banda Aceh. Tempat-tempat seperti warung kopi yang dulunya riuh dengan permainan PUBG sekarang sudah tidak terdengar lagi. Di warkop masih tetap ramai dengan pemain gim tapi bukan lagi gim PUBG”

Pada akhirnya, masyarakat mau tidak mau harus menerima dengan adanya fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya tersebut meskipun banyak yang kontra, hukum agama harus dijunjung tinggi selagi hukum tersebut baik untuk kemaslahatan umat khususnya di Aceh.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah menguraikan landasan teori, gambaran umum, dan analisis, penulis menyimpulkan beberapa poin. Kesimpulan tersebut tentunya diperoleh dengan meneliti, menganalisa dan menjelaskan bahasa-bahasa yang dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, dan diperkuat dengan wawancara. Kesimpulan ini untuk menjawab rumusan masalah pada skripsi ini. Dari analisis data, penulis menyimpulkan:

##### **1. Segi Teks**

Data analisis wacana menggunakan model Teun Van Dijk dimensi *teks*, peneliti menemukan bahwa politikal media yang diusung oleh media Detik.com melalui pemberitaan fatwa Haram gim PUBG di Aceh bahwa media Detik.com melalui pernyataan para narasumber pada berita berjudul *Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Gim PUBG dan Sejenisnya, Paparan Praktisi IT ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram PUBG, Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram; Anggota DPR Aceh Minta Gim PUBG Diblokir, Saudi Gelar Turnamen PUBG; Ulama Aceh: Ukuran Kita Bukan Arab, dan Ada Fatwa Haram Gim PUBG di Aceh, Ini kata Menkominfo* mengarah kepada mendukung adanya fatwa haram gim PUBG tersebut, namun menimbulkan pro dan kontra. Hal ini dibuktikan dari kelima berita

tersebut empat diantaranya menampilkan narasumber yang mendukung diputuskannya fatwa haram gim PUBG di Aceh.

## 2. Segi Kognisi Sosial

Data hasil wawancara peneliti dengan wartawan Detik.com Agus Setyadi diperoleh pernyataan bahwa media Detik.com mendukung tentang adanya fatwa haram gim PUBG dan sejenisnya tersebut. Hal ini diperkuat dalam pernyataan wartawan Detik.com Agus Setyadi saat diwawancarai pada 4 Maret 2020 yang mengatakan bahwa *“Wartawan berusaha mencari narasumber yang pro dan kontra sehingga beritanya lebih berwarna. Namun karena fatwa tersebut yang membuatnya adalah ulama, narasumber pada cari aman. Jadinya, berita fatwa haram gim PUBG kebanyakan adalah narasumber pro bahkan Menkominfo pun bersikap abu-abu terkait fatwa tersebut.”*

Peneliti juga menemukan bahwa data-data yang diperoleh peneliti dengan narasumber menyatakan bahwa media memiliki maksud tertentu dari diterbitkannya berita tersebut. Selain itu, berita yang diterbitkan merupakan berita yang baru pertama kali muncul di Indonesia dan media mengambil keuntungan dari isi berita yang viral tersebut, selain keuntungan finansial juga media mengambil keuntungan menaikkan nama dan rating media. Hal ini dibuktikan dalam pernyataan Agus Setyadi saat di wawancarai pada 4 Maret 2020, sebagai berikut:



*” Dari segi jurnalistik, itu merupakan sebuah isu yang menarik karena fatwa dikeluarkan di tengah-tengah banyaknya orang 'kecanduan' gim PUBG. Tentunya, berita adanya fatwa itu perlu disampaikan ke publik terlepas kemudian menimbulkan pro dan kontra di kalangan masyarakat.*

*Alasan lainnya membuat berita itu, karena isu tentang fatwa ini sudah pasti ramai pembaca dan kalau gak salah baru pertama di Indonesia. Beberapa berita tentang fatwa haram PUBG yang dimuat di detikcom termasuk ke dalam berita yang banyak dibaca orang pada hari itu.”*

Adapun tujuan-tujuan yang tersirat dalam penyampaian berita tentang fatwa haram gim PUBG, dapat dilihat pada pemaparan bahwa penjelasan yang disampaikan dalam berita adalah narasumber-narasumber yang pro terhadap fatwa haram gim PUBG tersebut, namun diluar itu semua terdapat juga narasumber yang kontra terhadap fatwa tersebut tapi tidak diberitakan seperti para *gamers* yang tergabung dalam komunitas gim Aceh. Seharusnya, media bisa lebih bijak dan dapat menimbang pro dan kontra dalam mengkontruksi berita yang ingin disampaikan. Tujuan yang dimaksud adalah selain untuk mencari aman karena fatwa tersebut yang mengeluarkan adalah para Ulama yang mempunyai peran yang cukup kuat didalam masyarakat khususnya Aceh.

### **3. Segi Konteks Sosial**

Data yang didapatkan dalam analisis berita tentang fatwa haram gim PUBG didapatkan bahwa masyarakat Aceh pada khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya menyatakan keberatan atas dikeluarkannya fatwa haram gim PUBG tersebut. Namun selain banyak masyarakat yang menyatakan keberatan dikeluarkannya fatwa haram gim PUBG juga ada sebagian kecil masyarakat yang mendukung terhadap dikeluarkannya fatwa tersebut. Terlepas dari itu semua bahwa semua berita yang diterbitkan pasti ada pihak yang menyatakan pro dan kontra, kembali lagi tentang penyampaian berita oleh media yang menerbitkan berita tersebut, media yang dimaksud ialah Detik.com.

### **B. Keterbatasan Penelitian**

Selama dalam penelitian, peneliti mengalami beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Mengalami keterbatasan dalam teori gim online dan gim offline, dari segi definisi.
2. Mengalami kesulitan dalam menganalisis teks dalam pemberitaan di media Detik.com. Sebab dalam analisis teks dibutuhkan keakurasian dan pemahaman dalam menyimak setiap kata yang ditampilkan.
3. Mencari kontak wartawan dan pimpinan redaksi Detik.com, yang mana peneliti belum mempunyai relasi dengan pihak Detik.com
4. Kesulitan dalam melakukan bimbingan skripsi di tengah pandemi virus corona.
5. Data wawancara dari redaktur Detik.com terkendala karena pihak penghubung dari Detik.com tidak merespon pesan *whatsapp* dari peneliti sejak April 2020.

### **C. Saran**

Sebagai media online nasional yang menyuguhkan informasi setiap detiknya, Detik.com sebaiknya tetap memberitakan sesuai fakta, dan untuk penulisan beritanya jangan pernyataan langsung dari narasumber. Serta untuk gambar pada pemberitaannya jangan bersumber dari satu gambar saja dan itu pun gambar lama yang dipakai, seharusnya wartawan juga memiliki inisiatif untuk mengambil gambar terbaru. Media Detik.com juga sebaiknya selalu mengedepankan keberimbangan dari segi narasumber, agar berita lebih berwarna. Terakhir, peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya agar penelitian mengenai pemberitaan keagamaan terutama pemberitaan fatwa haram seperti ini lebih diminati lagi supaya dapat berbagi ilmu mengenai bagaimana fatwa haram tersebut ditampilkan dalam media yang memberitakan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Badara Aris.(2012) *Analisis Wacana: Teori, Metode,dan Penerapannya pada Wacana Media*. Jakarta: Kencana Predana Media Group
- Bungin, Burhan. (2006) *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Cahyo, Inung. (2018). *Menulis Berita di Media Massa*. Yogyakarta: Citra Aji Parama
- Effendi, Onong Uchjana. (1999) *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eriyanto. (2012). *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LkiS
- Ibnu, Hamad. (2004). *Kontruksi Realita Politik dalam Media Massa: Sebuah Studi Critical Discourse Analysis Terhadap Berita-berita Politik*. Jakarta: Granit
- Junaedi, Fajar. (2007). *Komunikasi Massa: Pengantar Teoritis*. Yogyakarta: Santusta
- Kusumaningrat, Hikmat & Purnama Kusumaningrat.(2005). *Jurnalistik Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Littlejohn, Stephen W. & Karen A. Foss. (2009). *Encyclopedia of Communication Theory*. Singapore: Sage Publications, Inc.
- Mills, Sara. (1995). *Feminist Stylistics*. London: Routledge. (1997). *Discourse*. London and New York: Routledge
- Moleong, Lexy. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Kencana
- (2010). *Teori Komunikasi Massa* . Bogor: Ghalia Indonesia
- Muda, Deddy Iskandar. (2003). *Jurnalistik Televisi, Menjadi Reporter Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya

- Mulyana, Deddy. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif : Paradigma Baru, Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Rosdakarya
- Nasrullah, Rulli. (2014). *Cybermedia: Teori dan Riset Media Siber*. Jakarta: Kencana
- Nugroho, Yanuar, Dinita Andrian Putri & Shita Laksmi. (2012). *Memetakan Lanskap Industri Media Kontemporer di Indonesia*. Jakarta: Centre For Innovation Policy and Governance
- Romli, Asep Syamsul M. (2018). *Jurnalistik Online: Panduan mengelola media online*. Bandung: Nuansa Cendikia
- Romli, Khomsahrial. (2016). *Komunikasi massa*. Jakarta: Grasindo
- Santana K., Septiawan. (2005). *Jurnalisme Kontemporer*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Sobur, Alex. (2012). *Analisis Teks Media, Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudirman Tebba. (2005). *Jurnalistik Baru*. Ciputat: Kalam Indonesia
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sumadiria, AS Haris. (2006). *Bahasa Jurnalistik, Panduan Praktis Penulis dan Jurnalis* Bandung: Smbiosa Rekatama Media
- Werner J, Severin & James W. Tankard, Jr. (2009). *Teori komunikasi, Sejarah, Metode, dan terapan di Dalam Media Massam*. Jakarta: Kencana
- Wiryanto. (2000). *Teori komunikasi Massa*. Jakarta: Grasindo

**Jurnal dan Karya Ilmiah**

Herman Indah Wahyuni.(2007). *Jurnal Komunikasi*. Volume 4 No 1

Siti Aminah. *Politik Media, Demokrasi, dan Media Politik*

Umar Fauzan. (2014). *Jurnal Pendidikan* Vol.6 No. 1

Sahrul Gunawan. (2017). *Peran Media Online Detik.com di Kalangan Civitas Akademik FDK UINAM*

Abdul Wahab.(2019). *Analisis Wacana Kritis Pada Pemberitaan Media Online Kumparan.com dan ArrohmahNews.com Tentang Penolakan Pengajian Kholid Basalamah di Sidoarjo, Jawa Timur*

# LAMPIRAN



### Transkrip Wawancara

Narasumber : Agus Setyadi  
 Jabatan : Wartawan dan biro di Aceh  
 Waktu : 5 Maret 2020  
 Tempat : Via *WhatsApp*

1. Sudah berapa lama bapak menjadi wartawan di Detik.com?

Jawab : Saya jadi wartawan lebih kurang delapan tahun dan bergabung di detikcom sejak Oktober 2013.

2. Apa alasan bapak memilih berita mengenai fatwa Haram gim PUBG dan sejenisnya tersebut?

Jawab : Bagi media, fatwa haram gim PUBG adalah sebuah hal menarik karena pada saat itu gim tersebut sedang ngetrend dan dimainkan oleh orang beragam usia. Di Aceh, waktu itu hampir semua tempat ada orang-orang yang bermain PUBG hingga berjam-jam.

Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh kemudian membuat sebuah fatwa yang intinya mengharamkan permainan PUBG dan sejenisnya. Alasannya membangkitkan semangat kebrutalan anak-anak dan orang yang bermain gim tersebut.

Dari segi jurnalistik, itu merupakan sebuah isu yang menarik karena fatwa dikeluarkan di tengah-tengah banyaknya orang 'kecanduan' gim PUBG. Tentunya, berita adanya fatwa itu perlu disampaikan ke publik terlepas kemudian menimbulkan pro dan kontra di kalangan masyarakat.

Alasan lainnya membuat berita itu, karena isu tentang fatwa ini sudah pasti ramai pembaca dan kalau gak salah baru pertama di Indonesia. Beberapa berita tentang fatwa haram PUBG yang dimuat di detikcom termasuk ke dalam berita yang banyak dibaca orang pada hari itu.

3. Kenapa bapak lebih intens memberitakan berita fatwa haram gim PUBG tersebut?

Jawab : Kalau dibilang intens, tidak juga. Saya cuma membuat sekitar lima atau enam berita tentang fatwa haram PUBG dalam waktu berbeda-beda. Berita pertamanya merupakan keterangan dari ulama yang membuat fatwa dan berita keduanya dari ahli yang ikut terlibat dalam mengeluarkan fatwa itu.

Saya membuat beberapa berita tentang fatwa itu karena ada beberapa narasumber yang saya anggap layak untuk berbicara soal itu. Ada DPR sebagai pihak legislatif dan terakhir tanggapan dari Menkominfo.

Menkominfo ini saya jadikan narasumber karena beliau punya kuasa untuk memblokir atau tidaknya gim tersebut di Indonesia. Waktu itu memang ada desakan dari seorang anggota dewan untuk memblokir gim tersebut.

4. Apakah ada opini yang dimasukkan dalam berita tersebut?

Jawab: Tidak ada, semua berita yang saya bikin sesuai dengan keterangan narasumber.

5. Dalam berita tersebut, Detik.com mengambil sudut pandang yang bagaimana?

Jawab: Dalam berita tersebut tidak ada agenda setting yang ada terapkan. Saya menyuguhkan berita sesuai dengan apa yang disampaikan narasumber. Saya membiarkan masyarakat menyimpulkan sendiri bagaimana fatwa itu.

Waktu itu saya mencari narasumber yang pro dan kontra sehingga beritanya lebih berwarna. Namun karena fatwa tersebut yang membuatnya adalah ulama, narasumber pada cari aman. Jadinya, beritanya kebanyakan adalah narasumber pro bahkan Menkominfo pun bersikap abu-abu terkait fatwa tersebut.

6. Apakah ada tanggapan dari masyarakat terkait pemberitaan tersebut?

Jawab : Tanggapan dari masyarakat pasti ada pro-kontra. Komunitas *gamers* di Aceh sempat mengeluarkan pernyataan di dalam konferensi pers bahwa mereka kecewa dengan fatwa tersebut. Tapi ada juga sekelompok masyarakat yang menamakan dirinya Aliansi Masyarakat Pengawal Fatwa Ulama Aceh (AMPF) mendukung fatwa yang dibuat MPU.

7. Untuk berita "Saudi gelar Turnamen PUBG, Ulama Aceh : Ukuran kita bukan Arab", Kenapa bapak memilih judul tersebut?

Jawab : Itu sebenarnya saya mau menampilkan perbandingan antara di Arab Saudi dengan di Aceh. Arab Saudi yang terkenal dengan ke-islamannya sudah membuat turnamen PUBG tapi di Aceh permainan haram. Nah ketika saya coba minta tanggapan ulama, mereka bilang tidak berpatokan ke Arab Saudi.

Tapi fatwa dibuat berdasarkan pandangan agama dan dipadukan dengan kajian para ahli. Dan di judul itu, saya pakai kutipan yang disampaikan oleh ulama yang menjadi narasumber dalam berita.

8. Bagaimana bapak memposisikan media Detik.com dalam berita tersebut?

Jawab : Saya memposisikan detikcom terkait fatwa tersebut tidak mendukung dan tidak menolak. Tapi saya hanya menyampaikan fakta bahwa ini lho hukum bermain gim PUBG di Aceh. Terlepas itu adanya pro-kontra.

9. Adakah tujuan lain memberitakan berita tersebut?

Jawab : Tidak ada. Saya hanya memberitakan karena itu fakta dan fatwa soal haram PUBG itu adalah sebuah isu yang menarik.

10.apakah fatwa tersebut sampai hari ini masih berlaku?

Jawab: Selama belum fatwa baru tentang gim online itu, fatwa haram permainan gim PUBG dan sejenisnya tetap berlaku. Karena sifat fatwa itu berlaku untuk selamanya kecuali nanti para ulama melihat ada yang harus diperbaharui, maka bisa jadi akan dikeluarkan fatwa baru atau diperbaiki fatwa sebelumnya.

11.Apakah dampak dari fatwa tersebut sampai hari ini?

Jawab: Setelah adanya fatwa, jumlah pemain gim PUBG terlihat sudah mulai berkurang khususnya di Banda Aceh. Tempat-tempat seperti warung kopi yang dulunya riuh dengan permainan PUBG sekarang sudah tidak terdengar lagi. Di warkop masih tetap ramai dengan pemain gim tapi bukan lagi gim PUBG.

Tapi saya gak bisa menyimpulkan juga apakah itu memang karena dampak dari fatwa ulama itu atau memang permainan PUBG sudah habis masanya. Yang pasti, kalau di warung kopi sekarang jumlah pemainnya sudah berkurang.

12. Terakhir, Kenapa disetiap berita hanya terdapat satu Narasumber?

Jawab: Di media online kita butuh kecepatan dan beritanya pendek-pendek. Itu karena pembaca media online beda dengan pembaca koran yang khusus meluangkan waktu untuk membaca koran. Kalau pembaca media online ini kan bisa dibilang pembaca yang buru-buru.

Kalau beritanya panjang, orang malas bacanya. Nah kenapa setiap berita cuma satu narasumber, karena saya begitu mendapat satu narasumber langsung membuat beritanya.

Untuk narasumber berikutnya, akan dibuat di dalam beritanya selanjutnya. Gaya ini berbeda dengan di koran. Kalau koran wartawannya punya waktu lebih panjang untuk membuat berita dan untuk satu berita punya satu tempat di koran sehingga beritanya harus utuh dengan banyak narasumber.

13. Bagaimana mekanisme pemberitaan di Detik.com?

Jawab: Mekanismenya yaitu wartawan di lapangan memberitahu koordinator liputan untuk meliput sebuah kegiatan. Setelah diliput kemudian mengolahnya menjadi berita, lalu ngirim ke redaksi via email.

- selanjutnya menjadi wewenang redaktur di Jakarta untuk menentukan berita tersebut layak dimuat atau tidak.

14. Apakah berita tersebut muncul karena kasus terror di selandia baru?

Jawab: Berita tersebut sya bikin setelah adanya fatwa yang dikeluarkan Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh. Memang salah satu alasan ulama mengeluarkan fatwa tersebut terkait adanya teror di Selandia baru

15. Siapakah yang menentukan layak tidaknya berita itu dimuat? Dan apakah ada rapat redaksi ketika menentukan berita itu layak dimuat?

Jawab: Yang menentukan layak dimuat atau tidak itu redaktur atau koordinator liputan. Di media online, tidak ada rapat redaksi untuk menentukan layak atau tidaknya sebuah berita layak dimuat. Krna berita yang dikirim wartawan ada setiap menit. Jadi redaktur yang bakal memilih apakah sebuah berita uang yang dikirim wartawan di lapangan itu layak dimuat atau tidak. Rapat redaksi paling dibikin untuk menentukan isu apa yang bakal diliput.

### **Struktur organisasi/Keredaksian Detik.com**

Direktur Konten : Alfito Deannova

Dewan Redaksi : Alfito Deannova, Ardhi Suryadhi, Elvan Dany Sutrisno, Odillia Winneke, Sudrajat, Fajar Pratama, Fakhri Fahmi

Pemimpin Redaksi/Penangung Jawab : Alfito Deannova

Wakil Pemimpin Redaksi : Ardhi Suryadhi, Elvan Dany Sutrisno

Kepala Liputan : Herianto Batubara (Jakarta), Ahmad Toriq (Daerah dan Luar Negeri)

DetikNews : Fajar Pratama (Redaktur Pelaksana), Zulfi Suhendra (Wakil Redaktur Pelaksana), Hestiana Dharmastuti, Aditya Mardiasuti, Bahtiar Rifai, Danu Damarjati, Dhani Irawan, E Mei Amelia Rahmat, Elza Astari Retaduari, Erwin Dariyanto, Ferdinan, Idham Khalid, Jabbar Ramdhani, Kartika Sari Tarigan, Nograhy Widhi K, Novi Christiastuti, Adiputri, Rita Uli Hutapea, Rivki, Muhammad Fida Ul Haq, Andhika Prasetia, Arief Ikhsanudin, Ibnu

	Haryanto, Gibran Maulana, Haris Fadhil, Ahmad Bil Wahid, Kanavino, Indra Komara, Audrey Santoso
DetikFinance	: Angga Aliya ZRF (Redaktur Pelaksana), Hans Hendricus B Aron (Wakil Redaktur Pelaksana) Dana Aditiasari, Ardan Adhi Chandra, Eduardo Simorangkir, Fadhly Fauzi Rachman, Hendra Kusuma, Danang Sugianto, Sylke Febrina Laucereno, Trio Hamdani, Achmad Dwi Afriyadi
DetikSport	: Kris Fathoni Wibowo (Redaktur Pelaksana), Afif Farhan (Wakil Redaktur Pelaksana) Lucas Aditya, Mercy Raya, Mohammad Resha Pratama, Novitasari Dewi Salusi, Okdwitya Karina Sari, Rifqi Ardita Widiyanto
DetikHot	: Nugraha Rodiana (Redaktur Pelaksana), Indah Mutiara Kami (Wakil Redaktur Pelaksana) Asep Syaifullah, Delia Arnindita Larasati, Desy Puspasari, Devy Octafiani, Dicky Ardian, Mauludi Rismoyo, Prih Prawesti, Tia Agnes Astuti, Febriyantino Nur Pratama, Dyah Paramita Saraswati, Hanif Hawari, Veynindia Esaloni, Niken Purnamasari
DetikInet	: Fitraya Ramadhanny (Redaktur Pelaksana), Fino Yurio Kristo (Wakil Redaktur Pelaksana) Anggoro Suryo Jati, Rachmatunnisa, Josina, Adi Fida Rahman, Tri Agus Haryanto, Virgina Maulita Putri
DetikHealth	: AN UyungPramudiarja (Redaktur Pelaksana), Firdaus Anwar (Wakil Redaktur Pelaksana) AisyahKamalia, FriedaIsyana Putri, RosmhaWidiyani, Khadijah Nur Azizah
Wolipop	: Eny Kartikawati (Redaktur Pelaksana), Hestianingsih (Wakil Redaktur Pelaksana) Daniel Ngantung, Kiki Oktaviani, Rahmi Anjani, Mohammad Abduh, Gresnia Arela
DetikFood	: Odilia Winneke (Redaktur Pelaksana), Andi Annisa Dwi Rahmawati (Wakil Redaktur Pelaksana) Lusiana Mustinda, Devy Setya, Dewi Anggraini, Sonia Permata

DetikTravel	: Dadan Kuswaraharja (Redaktur Pelaksana), Femi Diah (Wakil Redaktur Pelaksana) Johanes Randy, Wahyu Setyo Widodo, Ahmad Masaul Khoiri, Melissa Bonauli, Syanti Mustika
DetikOto	: Doni Wahyudi (Redaktur Pelaksana), M. Luthfi Andika (Wakil Redaktur Pelaksana) Dina Rayanti, Rangga Rahadiansyah, Ridwan Arifin, Rizki Pratama, Luthfi Anshori
DetikX	: Irwan Nugroho (Redaktur Pelaksana), Melisa Mailoa , M Rizal Maslan
DetikFoto	: Dikhy Sasra (Redaktur Pelaksana) Rachman Haryanto, Agus Purnomo, Aries Suryono, Agung Pambudhy, Ari Saputra, Grandyos Zafna, Rengga Sancaya, M. Ridho Suhandi, Amanda Rahmadita, Pradita Utama
20Detik	: Gagah Wijoseno (Redaktur Pelaksana), Idham A. Sammana (Redaktur Pelaksana), Fuad Fariz (Wakil Redaktur Pelaksana), Triono Wahyu Sudibyo (Wakil Redaktur Pelaksana) M. Abdurrosyid, Achmad Triyanto, Aji Bagoes Risang, Billy Triantoro, Deny Fitrianto, Didik Dwi, Esty Rahayu Anggraini, Ihsan Dana, Lintang Jati Rahina, Iswahyudy, Marisa, Isfari Hikmat, Muhammad Zaky Fauzi Azhar, Nugroho Tri Laksono, Okta Marfianto, Rahma Yoga Wedar, Raisha Anazga, Septiana Ledysia, Tri Aljumanto, Wirsad Hafiz, Abdul Haris, Ayunda Safitri, Clara Angelita, Yulius Dimas Wisnu, Mardi Rahmat, Gusti Ramadhan, Adrian Rachmadi,
Redaktur Bahasa Biro Daerah dan Luar Negeri	: Habib Rifai, Hadi Prayuda
Jawa Timur	: Surabaya : Budi Hartadi, Fatichatun Nadiroh, Imam Wahyudiyanta, Nila Ardiani
Jawa Barat	: Erna Mardiana (Kepala Biro) Bandung: Baban Gandapurnama, Mukhlis Dinillah, Tri

Ispranoto, Wiwi Aviani, Moch. Solehudin, Dony Indra  
Ramadhan

Jawa Tengah : Budi Rahayu (Kepala Biro)  
Bayu Ardi Isnanto, Angling Adhitya Purbaya, Sukma Indah  
Permana, Ati Dirgawati

Riau : Chaidir Anwar Tanjung (Pekanbaru)

Sumatra Selatan : Raja Adil Siregar

Aceh : Agus Setyadi

Sulawesi Selatan : Noval Dhwinuari Antony, M. Tauffiqurahman (Makasar)

Research and Development : Sudrajat (Head)  
Dwi Arif Ikhwanto, Dedi Irawan, Andhika Akbaryansyah,  
Edi Wahyono, Fuad Hasim, Luthfy Syahban, Mindra  
Purnomo, Zaki Alfarabi, Deden Gunawan, Pasti Liberti  
Mappapa, Meliyanti Setyorini (Head)  
Ardi Cahya Rosyadi, Marwan, M Fayyas, Sari Amalia,  
Niken Widya Yunita, Adiasti Kusumaningtyas, Regista  
Arrizky, Nita Rachmawati, M. Ade Trejana, Nograhany  
Widhi K, Vanita Dewi, Tripa Ramadan, Galih Prasetyo

Sekretaris Redaksi : Marina Deviyanti (Head)  
M Sidik, Satika Putriana, Tisna Rias Pratiwi, Siti  
Nurhasanah, Eko Wahyudi, Alissya Mustika

Alamat Redaksi : Gedung Transmedia - Lantai 8-9 Jln. Kapten Tendean  
kav. 12-14A, Jakarta Selatan, 12790  
Telp: (021) 7918 7722 (Hunting)  
Fax. (021) 7918 7727 Email: redaksi[at].detik.com

Kontak Iklan :Telp: (021) 7918 7722  
Email: sales[at]detik.com

Alamat Biro Yogyakarta : Jl Gayam No. 5, Ruko Mutiara 1 Baciro,  
Gondokusuman Yogyakarta 55225 Telp: (0274) 292 3597

Alamat Biro Jawa Timur : Jl. Yos Sudarso No. 17, Bank Mega Lantai 3,  
Surabaya

Telp : (031) 99531412

Email: redaksi[at]detiksurabaya.com

Alamat Biro Jawa Barat : Management Office Trans Studio Bandung P3, Jl

Gatot Subroto no 289, Bandung 40273 Email:

redaksi@detikbandung.com

Sumber: Portal Detik.com bagian Redaksi diakses pada 11 Februari 2020

### Komentar Kontra:

17:47

KOMENTAR

TERBARU KOMENTAR PILIHAN TERPOPULER TERLAM

1

Balas

Laporkan

Kanjoet Surajoet

Haram sana-sini, tp ganja ama zinah kental banget, lama2 jadi kota haram tuh.., bukannya perbaikan mental dan pengembangan manusia supaya maju ini malah mundur jauh dg sibuk haram kan sana sini gak karuan.

setahun yang lalu

18:12

KOMENTAR

TERBARU KOMENTAR PILIHAN TERPOPULER TERLAM

1

Balas

Laporkan

Alam Prima

Berikanlah contoh yang baik untuk generasi muda, agar mereka bisa bersaing dalam berbagai bidang dengan bangsa-bangsa lain di dunia, ingat bung NKRI sudah tertinggal dengan negara lain, bahkan Vietnam yg dulu miskin sekarang sudah berubah menuju negara modern, jangan dikit-dikit haram, bagaimana orang aceh mau buat aplikasi gamers kalau

setahun yang lalu

18:08

KOMENTAR

TERBARU KOMENTAR PILIHAN TERPOPULER TERLAM

8

Balas

Laporkan

Snaipercondol

Bisa mengambil sebuah keputusan penting jangan sambil nyimeng..

setahun yang lalu

17:42

KOMENTAR

TERBARU KOMENTAR PILIHAN TERPOPULER TERLAM

1

Balas

Laporkan

afri young

kami bermain game tidak untuk menyakiti org lain. kami bermain game tidak untuk menggelapkan hak org lain. kami main game tidak untuk kerusuhan. kami main game tidak untuk berkumpul membahas cara licik dalam kepentingan pribadi. kami main game untuk bergembira bertemu dgn tman baru. melatih kekompakan, kerjasama, tolong menolong. banyak lagi yg lain yg positif. jika yg terlihat segi negatif, tentu karna yg dilihat adalah anak2 yg belum mampu mengontrol segala aktifitasnya

setahun yang lalu

Tulis Komentar



## A. BERITA 1 :

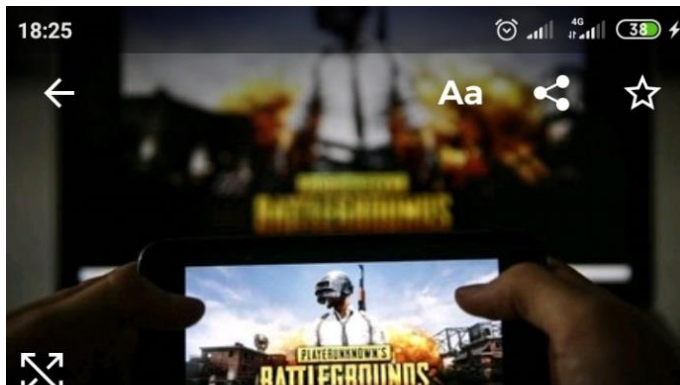


Foto: DW (News)

detikNews

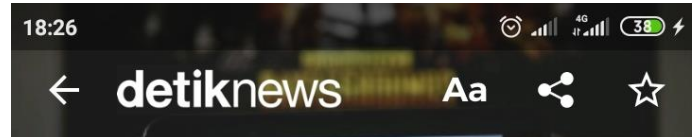
## Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Main Game PUBG dan Sejenisnya

Agus Setyadi - detikNews

Rabu, 19 Juni 2019 15:00 WIB

**Banda Aceh** - Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan **fatwa haram** bermain *game* Player Unknown's Battle Grounds (**PUBG**) dan sejenisnya. Fatwa ini disetujui 47 ulama anggota MPU.

"Setelah kita menggelar sidang sel... dua hari, hasilnya game PUBG dan y... sejenisnya hukum bermainnya haram "

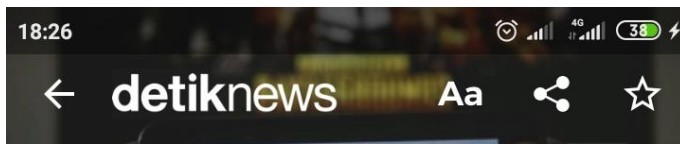


kata Wakil Ketua MPU Aceh, Teungku Faisal Ali, saat dimintai konfirmasi wartawan, Rabu (19/6/2019).

Sebelum mengeluarkan fatwa, MPU Aceh menggelar sidang paripurna ulama III tahun 2019 dengan tema 'Hukum & Dampak Game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqih Islam, Informasi Teknologi dan Psikologi'. Sidang digelar di Aula Tgk H Abdullah Ujong Rimba Sekretariat MPU Aceh sejak 17-19 Juni 2019.

**Baca juga: PUBG Disorot, Kominfo Siap Revisi Peraturan Menteri soal Game Elektronik**

Menurut Faisal, ulama Aceh memutuskan mengharamkan bermain game PUBG karena sejumlah alasan. Salah satu alasan yang disebutkan ya... dapat membangkitkan semangat



Selain itu Faisal menyebut permainan itu dapat melahirkan perilaku yang tidak baik. Dia juga menyebutkan 47 anggota MPU sepakat akan hasil sidang.

"Itulah makanya setelah dua hari dikaji dan mendatangkan para ahli, kita simpulkan bahwa bermain game itu adalah haram," kata Faisal.

"Mereka (47 anggota MPU) sepakat hukum bermain PUBG haram," imbuhnya.

(agse/dhn)

Tags :

pubg haram

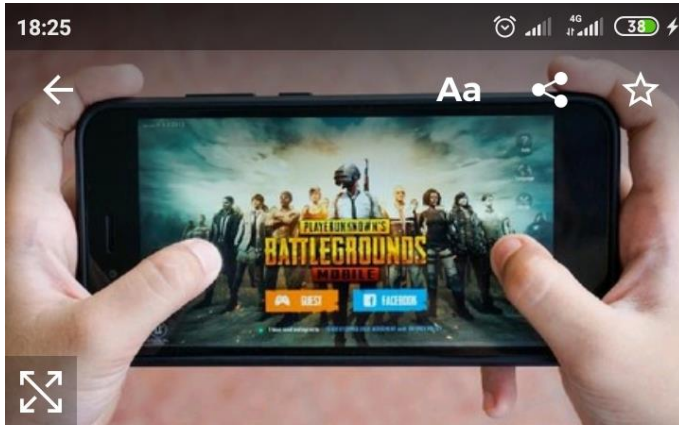
pubg dilarang di aceh

pubg dilarang

Berikan reaksi dan komentar  
untuk artikel ini



## B. Berita 2 :



PUBG (Foto: shutterstock)

detikNews

## Paparan Praktisi IT Ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram PUBG

Agus Setyadi - detikNews

Kamis, 20 Juni 2019 15:47 WIB

**Banda Aceh** - Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) **Aceh** mengeluarkan fatwa haram bermain game Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dan sejenisnya. Ternyata, sebelum mengeluarkan fatwa haram, MPU Aceh terlebih dulu meminta masukan dari praktisi informasi dan teknologi (IT) terkait sejarah hingga bahaya permainan tersebut.

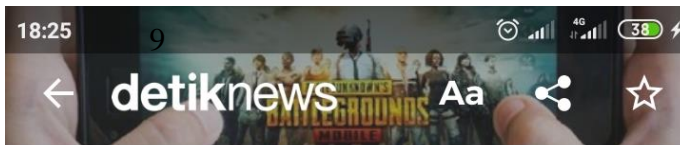


bahaya permainan tersebut.

Salah satu praktisi yang dimintai masukan adalah Direktur Eksekutif Masyarakat Informasi dan Teknologi (MIT), Teuku Farhan. Farhan mengatakan saat dilibatkan dalam sidang paripurna terkait Hukum & Dampak Game PUBG sejenisnya menurut fiqh Islam, dirinya sempat menampilkan dua video yang berisi permainan perang tersebut.

Video yang ditampilkan Farhan diunduh dari Youtube. Video itu hasil unggahan pemain PUBG saat mereka memainkannya.

"Menariknya, rata-rata dalam video itu ternyata membunuh 50 orang itu adalah prestasi bagi mereka. Nah, jika dikaitkan dengan penembakan di Selandia Baru jumlah yang meninggal juga sekitaran 50-an orang juga," kata Farhan saat ditemui wartawan di kompleks Kantor Arsip Aceh di Banda Aceh, Kamis.



Farhan mengatakan dalam game yang ditampilkan dalam video itu juga terdapat kalimat-kalimat bernada teror. Salah satunya yaitu 'selamatkan diri anda masing-masing, saya tidak peduli'. Kalimat tersebut diucapkan berulang-ulang.

Sementara video kedua yang ditampilkannya yaitu sebuah iklan PUBG yang menjelaskan profil sepucuk senjata dan cara bermainnya. Menurutnya, secara tidak langsung hal ini melatih pengetahuan para pemain dan memberi informasi terkait senjata ke gamers.

"Saya lebih sepakat game seperti ini dimainkan oleh orang-orang di militer," terang Farhan.

Kepada para ulama, Farhan juga mengaku memaparkan soal sejarah game PUBG dan perkembangannya.



Selain itu, permainan tersebut juga dinilai melecehkan beberapa simbol Islam.

"Terkait dengan simbol-simbol Islam saya memang menjelaskan tapi tidak secara rinci pada PUBG saja, di situ ada simbol Islam yang diprotes malah bukan oleh muslim Indonesia saja. Jadi ada simbol Kakbah dijadikan kue dalam salah satu game itu," beber praktisi IT ini.

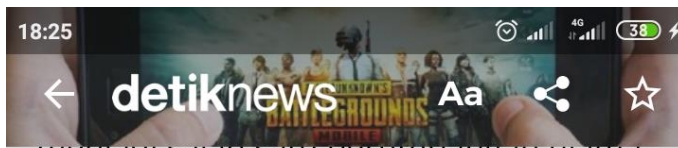
"Dan ini tidak hoax karena pihak PUBG sendiri meminta maaf sudah ada klarifikasinya kalau mereka akan mengganti simbol itu," ungkapanya.

**Baca juga: Kelamaan Main PUBG, Seorang Remaja Tewas karena Serangan Jantung**

Pemaparan Farhan tersebut kemudian menjadi salah satu pertimbangan ulama.



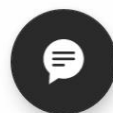




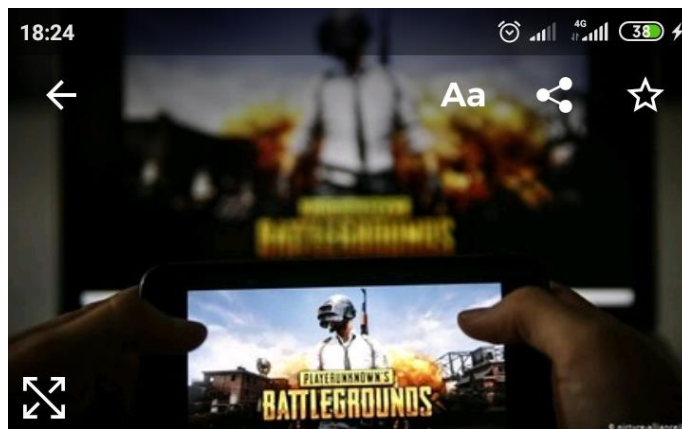
menjadi salah satu pertimbangan ulama Aceh mengeluarkan fatwa haram bermain game PUBG dan sejenisnya. Wakil Ketua MPU Aceh, Teungku Faisal Ali, sebelumnya menjelaskan, ulama Aceh memutuskan mengharamkan bermain game PUBG karena sejumlah alasan.

Di antaranya dapat membangkitkan semangat kebrutalan anak-anak dan orang yang bermain game tersebut. Selain itu, permainan perang itu dinilai dapat melahirkan perilaku yang tidak baik.

"Itulah makanya setelah dua hari dikaji dan mendatangkan para ahli, Kita simpulkan bahwa bermain game itu adalah haram," jelas Faisal, Rabu (19/6). Fatwa haram tersebut juga disetujui 47 ulama yang hadir dalam sidang paripurna.



## C.Berita 3:



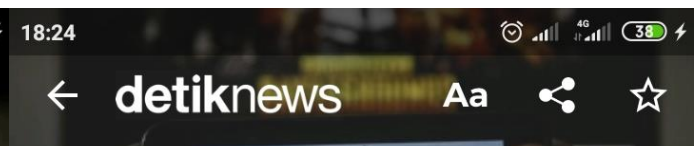
Ilustrasi game PUBG, Foto: DW (News)

detikNews

## Ulama Keluarkan Fatwa Haram, Anggota DPR Aceh Minta Game PUBG Diblokir

Agus Setyadi - detikNews  
Jumat, 21 Juni 2019 17:08 WIB

**Banda Aceh** - Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram bermain game Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dan sejenisnya. Setelah adanya fatwa, anggota DPR Aceh (DPRA) Asrizal H Asnawi meminta pemerintah memblokir permainan perang tersebut.

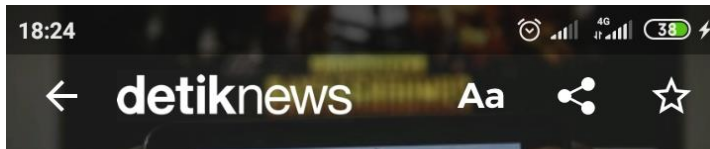


"Implementasi dari fatwa ini bisa diwujudkan dalam bentuk pencegahan atau pemblokiran (game PUBG) oleh Kominsa maupun pihak penyedia layanan telekomunikasi (provider) di Aceh," kata Asrizal dalam keterangannya kepada detikcom, Jumat (21/6/2019).

[Baca juga: Paparan Praktisi IT Ini yang Jadi Pertimbangan Ulama Aceh Bikin Fatwa Haram PUBG](#)

Menurut Asrizal, fatwa yang dikeluarkan ulama Aceh harus dikawal dan disosialisasikan oleh pemerintah. Selain itu, Dinas Syariat Islam kabupaten/kota di Aceh, juga harus mengajak pihak terkait untuk mengeluarkan maklumat bersama terkait fatwa.

Maklumat tersebut, jelasnya, dapat berbentuk surat edaran yang diten-  
tempat-tempat keramaian, salah satunya

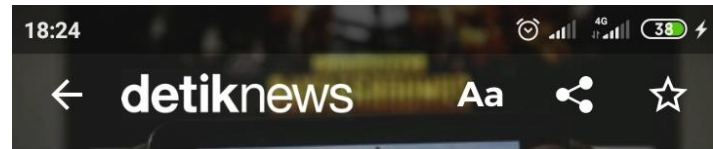


lokasi yang memiliki fasilitas internet. Jika edaran tidak diindahkan, Asrizal menyarankan polisi syariat merazia ke warung-warung kopi.

"Intinya harus ada unit yang mengawal fatwa ini, apakah dari Kominsa maupun Satpol PP dan WH. Ini penting untuk menjaga marwah dan kewibawaan fatwa MPU Aceh," ungkap politisi PAN ini.

"Jadi ini bukan main-main, apalagi fatwa itu diterbitkan setelah melalui sidang paripurna MPU Aceh selama tiga hari. Tentu sudah dikaji dari semua sisi. Maka, sekarang tugas Dinas Syariat dan WH memastikan bahwa fatwa MPU ini harus ditegakkan, tidak boleh ada yang menganggap enteng, apalagi sampai melecehkan," bebernya.

Baca juga: [Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Main Game PUBG dan Sejenisnya](#)



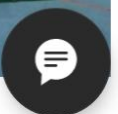
Menurut Asrizal, MUI Pusat sudah mewacanakan untuk membuat fatwa terkait permainan game PUBG.

"Kita bersyukur Aceh sudah memfatwakannya. Kita berharap Menkominfo menangkap baik ide ini, agar mau memblokir game ini untuk wilayah Indonesia," sebut Asrizal.

**Simak Juga 'Tak Hanya PUBG, Ini Hasil Diskusi MUI Soal Game':**

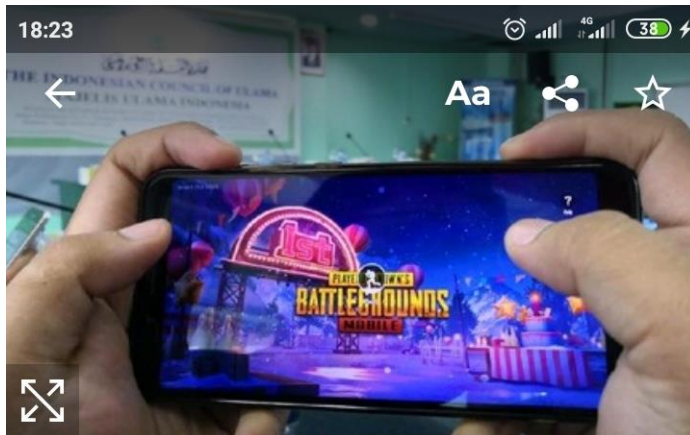


(agse/idn)





## D.Berita 4:



Game PUBG (Foto: Agus Tri Haryanto/inet)

detikNews

## Saudi Gelar Turnamen PUBG, Ulama Aceh: Ukuran Kita Bukan Arab

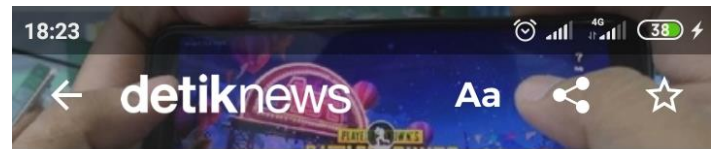
Agus Setyadi - detikNews

Kamis, 27 Juni 2019 13:48 WIB

**Banda Aceh** - Turnamen game Playerunknown's Battleground (**PUBG**) baru saja digelar di **Arab Saudi**. Bagaimana respons Ulama **Aceh** yang lebih dahulu mengeluarkan fatwa haram permainan tersebut?

"Kita ukurannya bukan di Arab.

Ukurannya kepada hukum agama, jadi

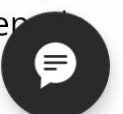


"Kita ukurannya bukan di Arab. Ukurannya kepada hukum agama, jadi berdasarkan pandangan agama dan dipadukan dengan kajian para ahli maka kita memfatwakan bahwa itu (PUBG) haram," kata Wakil Ketua Majelis Pemusyawaratan Ulama (MPU) Aceh, Teungku Faisal Ali saat dimintai konfirmasi wartawan, Kamis (27/6/2019).

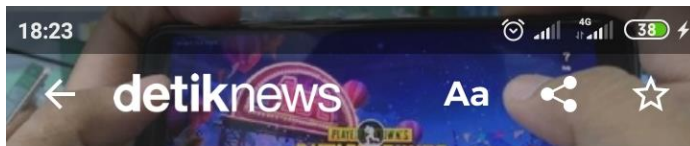
**Baca juga: Arab Saudi Gelar Festival PUBG Mobile**

Menurutnya, kota di Arab Saudi yang terlihat Islamnya yaitu Mekkah dan Madinah. Sementara daerah di luar itu, jelas Faisal, sama seperti di Indonesia.

"Terbayang di kita begitu kita bilang Arab Saudi itu orang Islam, orang saleh, tapi kalau kita lihat secara gamblang ke keluarga kerajaan itu sudah tidak terbayang lagi," jelas Faisal.







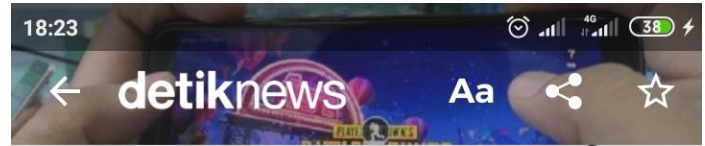
"Tapi bagi mereka yang tidak paham seakan-akan di Saudi itu negaranya muslim semuanya hukum yang berlaku di Saudi itu semua hukum Islam. Di Saudi itu Islamnya yang nampak hanya di Mekkah dan Madinah sementara di luar lain itu sama seperti di Indonesia," beber pria yang akrab disapa Lem Faisal ini.

**Baca juga: Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Main Game PUBG dan Sejenisnya**

Lem Faisal menjelaskan, hukum yang berlaku di suatu negara dapat berbeda dengan negara lain.

"Kadang-kadang pun bisa saja hukum itu di daerah A haram di daerah B tidak. Bisa saja begitu," sebutnya.

Menurut Lem Faisal, fatwa haram yang sudah dikeluarkan ulama Aceh itu agar

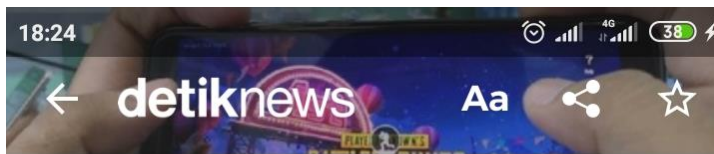


disosialisasikan kepada masyarakat secara persuasif. Pro dan kontra yang terjadi, jelasnya, merupakan hal biasa.

"Kita sudah mewanti-wanti kepada semuanya agar tidak ada upaya terlalu keras (saat sosialisasi) tapi lakukan secara persuasif," imbuhnya.

**Baca juga: Menkominfo akan Bahas soal Fatwa Haram Main PUBG oleh Ulama Aceh**

Sebelumnya diberitakan, Pemerintah Arab Saudi, melalui General Sports Authority (GSA), menggelar turnamen eSport yang dilaksanakan di King Abdullah Sports City di Jeddah, Arab Saudi. Adapun turnamen tersebut telah digelar pada 15-21 Juni seiring berjalannya festival hiburan Jeddah Season.



Dikutip dari Arab News, Rabu (26/6/2019), pihak penyelenggara merancang khusus untuk jenis turnamen ini dengan mengikuti standar internasional guna memberikan tantangan kepada para gamers

**Tonton video Lewat PUBG Adipati Dolken Bangun Chemistry dengan Ayushita:**



**Simak Video "Ini yang Dilakukan PUBG Mobile Melawan 'Cheater'"**



## E.Berita 5:



Foto: Menkominfo Rudiantara (Khairul Ikhwan Damanik/detikcom)

**detikNews**

## Ada Fatwa Haram Game PUBG di Aceh, Ini Kata Menkominfo

Agus Setyadi - detikNews  
Selasa, 30 Juli 2019 16:07 WIB

**Banda Aceh** - Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram terkait *game* Player Unknown's Battlegrounds (PUBG). Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Rudiantara mengaku melihatnya untuk Indonesia secara keseluruhan.



"Kita lihatnya untuk Indonesia secara keseluruhan. Kita bedakan. Di Islam, sesuatu yang berlebihan itu tidak baik. Makan pun kalau kekenyangan tidak baik," kata Rudiantara kepada wartawan di Balai Kota Banda Aceh, Selasa (30/7/2019).

Rudiantara mengaku sudah mengobrol dengan perguruan tinggi terkait permainan perang tersebut. Menurutnya, jika gara-gara bermain *game* sampai *dropout* di kampus, itu menjadi tidak baik.

**Baca juga: Seputar Kompetisi PUBG Dunia Berhadiah Rp 35 Miliar**

"*Game* ini jadi ajang prestasi e-Sport. Karena apa, di Asian Game 2022 dipertandingkan. Siapa tahu *game* dari Aceh. Tapi kalau berlebihan, saya tidak setuju," jelas pria yang akrab disapa





Chief RA ini.

Menanggapi maraknya anak-anak bermain *game*, Rudiantara mengaku Kominfo beserta kementerian terkait sudah membuat klasifikasi permainan. Dalam aturan itu, diatur *game* yang boleh dimainkan berdasarkan usia.

"Kalau *game* yang terhubung dengan internet boleh dilakukan (dimainkan) oleh orang yang usianya 13 tahun ke atas," bebernya.

Seperti diketahui, MPU Aceh mengeluarkan fatwa haram bermain *game* Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) dan sejenisnya. Fatwa ini disetujui 47 ulama anggota MPU.

"Setelah kita menggelar sidang selama dua hari, hasilnya *game* PUBG dan sejenisnya hukum bermainnya haram," kata Wakil Ketua Majelis

Pemusyawaratan Ulama (MPU) Aceh



Pemusyawaratan Ulama (MPU) Aceh Teungku Faisal Ali saat dimintai konfirmasi wartawan, Rabu (19/6).

**Baca juga: Soal Fatwa PUBG, Ulama Aceh Tak Terpatok Saudi**

Ulama Aceh mengaku mengeluarkan fatwa haram permainan perang tersebut tidak berpedoman ke Negeri Minyak.

"Kita ukurannya bukan di Arab. Ukurannya kepada hukum agama, jadi berdasarkan pandangan agama dan dipadukan dengan kajian para ahli, maka kita memfatwakan bahwa itu (PUBG) haram," ungkapanya, Kamis (27/6).

**Simak Juga 'Di Tengah Isu Fatwa Haram PUBG Mobile Club Open 2019 Lihat Perspektif Lain':**